CONTINUE

[コンティニュー] Vol.3

桝田省治
芝村裕吏
超ロングインタビュー

同時多発テロで
『ビルバク』は
死んだのか？

セガ/中裕司
任天堂を語る

トレジャーを
創った男

ファミコン全リスト
完全掲載！



[永久保存版]

ファミコン大全

CONTENTS



COVER CREDIT
COVER：中村一義
PHOTO：いしだまこと

P2-5「BACK TO THE BASIC」
PHOTO：いしだまこと

無類のファミコン好きにして「最近バンドを結成したんです。"百式"っていうんですけど」という実に"CNT"なミュージシャン、中村くんが表紙に登場！ 来年1月23日には、待望のニューシングル「キャノンボール」も発売です!!（編集部）

NOW PRINTING

「キャノンボール」
（C/W「犬と猫＜RIJF.2001 Ver.＞」
「キャノンボール＜RIJF.2001 Ver.＞」
2002年1月23日発売／東芝EMI／1050円）




FAIRLIGHT
C.M.I.
SYDNEY
Computer Musical Instrument



Nintendo



CNT NEWS

＊ 11月15日アメリカで発売されたXbox。編集部にも「アメリカのゲーム戦争についてコメントを」という取材が。しかし……記事ではカンペキに無視！ せめて見本くらい送ってよ～東ス●（涙）。

1 ＊ SHIELD

“黒船”Xbox、ついに日本上陸！



どーも、カオス通信でお馴染みのメッセサンオー・カオス館店長の土屋と申します。

我がショップカオス館とは、アキバで洋ゲー（いわゆる海外ゲーム）を販売するチンケな店でございます。洋ゲーと言えば最近巷でうわさの例のアレを真っ先に思い浮かべる方も多いと思います。

そーです！ 11月15日、北米で華々しいデビューを飾った「Xbox」です。とーぜんのことながら当店でも発売1ヶ月前ぐらいから入荷を待ち望むお客様の問い合わせが殺到しました。

「これは相当売れそうだっ」と思ったのもつかの間、いざ入荷してみたらたったの10台しかありません。購入できた方はまさにラッキーですね！ おめでとうございます。ソフトの人気はダントツで『DOA3』。これに尽きる……って言うかこれしかない。本体の5倍以上も売れてまス！（ぐはっ？）。肝心の「Xbox」そのものの感想はというと、一言「デカイ！」。正面から見るとまるでビデオデッキ並!! 上から見たら子供用座布団!!! ゲームキューブが4つ乗っかる勢いです。さらに追い討ちをかけるように重い!! 6キログラムぐらいある！ まさに家庭用ゲーム機の常識を覆す掟破りなマシン!! これもアメリカの家庭事情から生まれた発想なのか？ はたまた何も考えていないのか……。

今後、このアメリカ生まれのゲーム機（ゲーム専用パソコン？）が日本市場でどう活躍するのか見ものですなぁ。色々な意味で期待してます、個人的に……。

（カオス館／店長・土屋）

【＊1】なにはともあれ興味深いXbox。日本での戦果やいかに？

2 ＊ SHIELD

復刻！ ファミコン・ミュージック

「時代はファミコン！」と考えていたのは我々だけではなかった！

サイトロン社から任天堂の名作（名曲）を復刻した「ファミコン・ミュージック Vol.1」が発売！ 『ドンキーコング』『マリオブラザーズ』『ゼルダの伝説』『バルーンファイト』など、名作中の名作をピックアップした最高にイカす1枚だ。オリジナルBGMだけでなく、入魂のアレンジバージョンも収録。ファンならずともマスト・バイであります。2002年1月9日発売のVol.1に続き、2002年2月6日には早くもVol.2がリリースされるぞ。Vol.2は『謎の村雨城』『パルテナの鏡』『メトロイド』といった通好みのセレクションで、こちらも要購入の逸品だ！

要するに、2枚とも買って聴きまくってファミ魂を燃え上がらせろってこと！ 時代はファミコン！ みんなもファミコン！ エンディングまで泣くんじゃない！（『マザー』のCMキャッチコピーより）

（編集部／松井）



【＊2】写真はVol.1のジャケット。ファミコン戦士は即購入！

3 ✳ SHIELD

全てのモーヲタよ、ジョイポリスへ急げ！





初めまして。今号から本誌をお手伝いしています、「もう1人の林」こと林幸生です（編集部内名称＝プチ林）。「ホントは俺が行きたかったんだよぉ～」という編集長（←辻ヲタ）からの泣きの指令を受けて、12月1日から東京ジョイポリスで稼動している「モーニング娘。」出演の3Dサウンドアトラクション「心霊写真の謎」「十三人恐怖の晩餐」を体感してきたので、ご報告いたします。

モー娘。といえば、今やその勢いは飛ぶ鳥を落として骨の髄までしゃぶれるほど。片やハード戦争に敗れたものの、今では世界最大級のソフトハウスとして君臨しているセガ。その2組によるコラボーレーションが面白くないワケはありません。

「いかにも!」という感じの真っ暗な部屋に案内されて、ヘッドホンを装着。そこから聞こえてくる立体音響や振動、風なんかで恐怖感を煽っていくのですが……これがマジで恐い！ モー娘。のファンじゃなくても十分に楽しめるし、逆にファンじゃない人の方が、純粋にアトラクションとして堪能できるかもしれないです。かなりオススメです。

というわけで、皆さんがこのレポートを読まれている頃には、編集長も「ゆりかもめ」にのって大願を果たしていることでしょう。

（編集部／林幸生）



【＊3】ちなみにモー娘。メンバーは声のみの出演。それでもイケます!

4 ✳ SHIELD

動く田尻さんを見た！（ただし若いとき）

本誌ではメガドラの『マジカルタルるートくん』でお馴染み、一般には『ポケモン』の父として名高いゲームフリーク代表・田尻智氏。そのフレッシュマンな過去のビデオが、有志のおかげで『コンティニュー』編集部に届いたぞ！ 番組タイトルは「ゲーム名人戦」。その内容は、さる88年から半年間、“電池以下”のボードゲーム大戦争を放送したものだ。あのすぎやまこういち氏もバックギャモンの回には出演したほどの由緒正しさだが、今回のゲームは「ディプロマシー」。20世紀初頭のヨーロッパを舞台に、虚々実々の駆け引きが渦巻く！ サイコロによる乱数の要素がなく、純粋な交渉だけで35の「補給都市」のうちの18を占拠しないといけない戦いで、不敵な笑みをたたえ続けた田尻氏が堂々の優勝！

だが、むしろその手前の、押しの強さだけで生き残っていたイタリア＝オバちゃんプレイヤーが撃破された瞬間がクライマックスの盛り上がりを見せた編集部の昼下がりであった。（編集部／多根）





【＊4】最近めっきり姿を見せなくなった田尻さん。正直、会いたい！

「キン肉マンⅡ世」堂々のゲーム化！

ジャンプの偉大なヒーロー「キン肉マン」。その日本中が驚いた復活から数年。何だかんだと言われつつも、その大人気っぷりは掲載誌が「週刊プレイボーイ」という青年誌ながらも「東映アニメフェア」へのエントリーを果たしたことでも証明されています。

人気が出れば様々なメディアへの進出とくるのは昨今のお約束。来年1月からのテレビアニメ放映も決定となれば、『コンティニュー』読者的に気になるのはゲーム化。そして来ました来ましたゲーム化情報が！　発売は今をときめく最先端ハード、ゲームキューブ。ジャンルは当然プロレスゲーム。2Dでなくポリゴンでのゲームということで、リアルな技の表現に期待が集まります。また、エディットモードでオリジナル超人を作って原作超人達と戦わせられるときては、往年のファンの夢が遂に叶ったといえるでしょう。さてこの作品は『マッスルタッグマッチ』と並ぶ歴史に残る一作となるか否か？　ゴング、間近です！

（箭本進一）



5＊ SHIELD

「屁で空中ウクライナ」絶賛発売中

編集部の御子柴です。この度「TVブロス」（東京ニュース通信社）の連載をまとめた単行本「屁で空中ウクライナ」を作りました。著者はもちろん、電気グルーヴのピエール瀧さん！

全国各地のゆる〜い観光スポットを、ぶらっとプチトリップした、ハイテンション写真で綴る旅日記です。どこも共通する、観光地のしみったれた雰囲気とは反比例して、バライティに富みまくった瀧さんの被写体としての力技の数々。アクの強い名所で撮られた、非日常的で、超故意的な写真群は、記念写真の概念を軽く超越しています。

瀧さんから聞いて驚いたのが、第1章の「三崎のとろまん」に出てくる三崎町の話。ここは『コンティニュー』読者ならばお馴染み、SCEの『トロの休日』（PS2）の舞台になっているんだそうです。瀧さんはかなり面白がってやっておられました。『トロ休』をやってるみなさん、休日、「屁ックライナ」片手に三崎町に遊びに行ってみるなんていかがですか？　（編集部／御子柴）





「屁で空中ウクライナ」
定価（本体価格1480円＋税）
小社刊

【＊6】写真は新宿＆静岡でのサイン会の様子。すごい熱気！

6＊ SHIELD

緊急速報！本誌初のイベント決定

本誌HP（http://www.ohtabooks.com/continue/）では告知済みですが、来たる12月18日（火）19時30分から、新宿歌舞伎町のロフトプラスワンで『コンティニュー』初のイベント、その名も「クソゲー大忘年会」を開催することが決定しました！

出演はクソゲーハンター三人衆を始めとする、本誌の濃ゆすぎる関係者多数！　活字にできないヤバすぎる話も、この日だけはノー問題の無礼講なのです（忘年会だから）。さらに特別ゲストのジャンクハンター吉田氏提供の「すごいビデオ」をココだけで限定大公開!!　これだけ見に来ても損はしません、いやマジで。

とりあえず、本誌と同様「お客様は必ず満足させる」スピリッツで仕込み中なので、ぜひぜひ遊びに来てください。Tシャツの販売もありますよ。

（編集部／林）

7＊ SHIELD

最近、ゲームやってる？

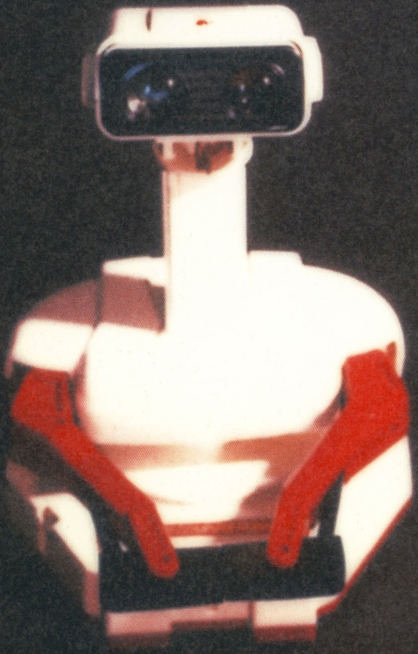


photo HIROSHI YOSHIDA



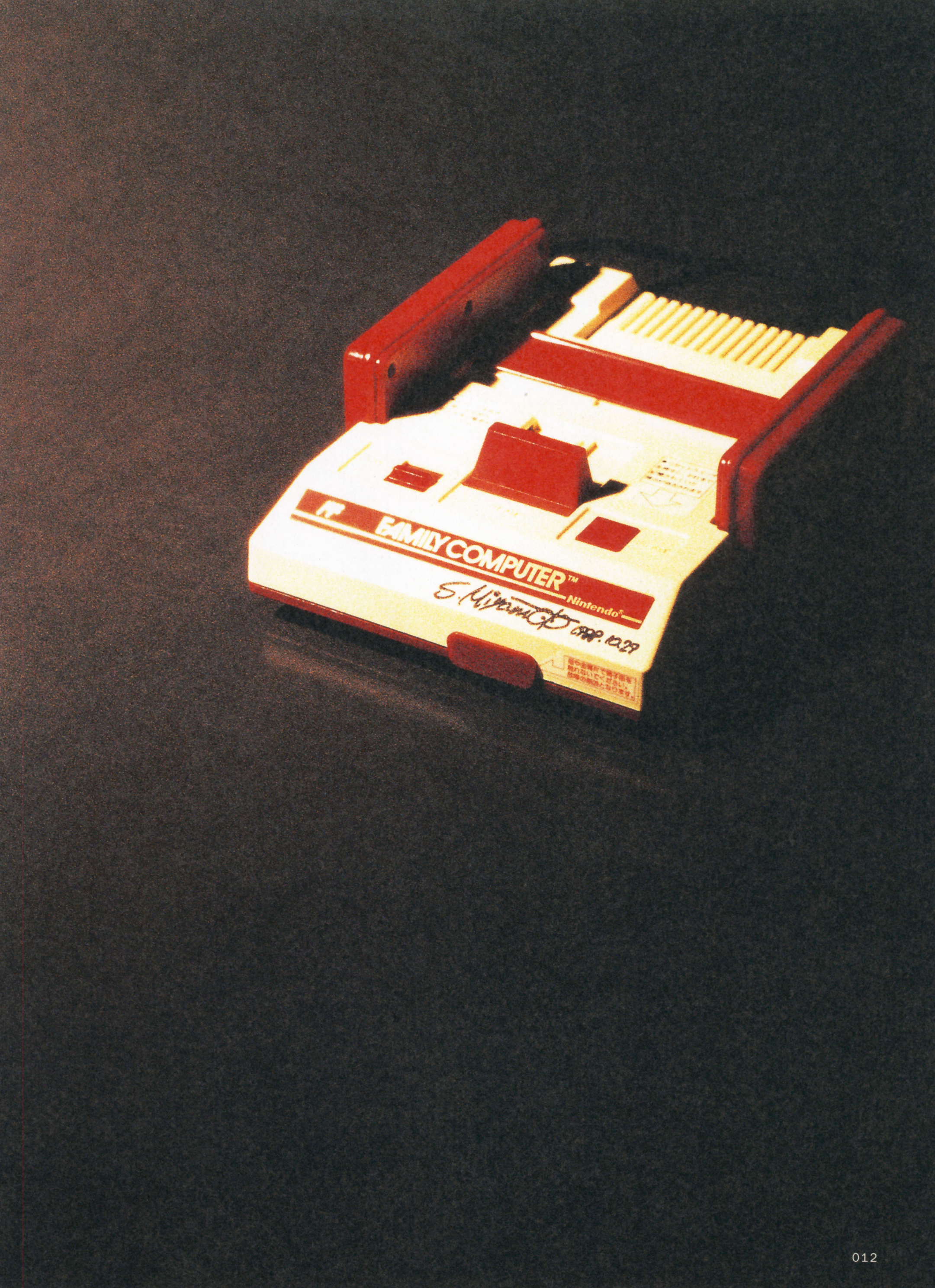
写真提供：毎日新聞社



FAMIL COMP 1983

ファミコン大全

文＝多根清史／阿部広樹／箭本進一／編集部


FAMILY COMPUTER™
Nintendo®

ファミリーコンピュータが発売された1983年、僕は13歳だった。今から振り返ってみても、本当に幸福な時期にファミコンと出会ったと思う。しかし、当たり前だけど、当時はただの中学生だったから、お年玉で買ったゲーム機が、18年に渡る大きなゲームの流れを作るなんてことは考えてもいなかった。

「次世代機」と呼ばれるマシンが登場した90年代、ゲームがCGやムービーを通じてゲーム以外の要素を旺盛に取り込んでいったとき、逆に「ゲームそのもの」のシンプルなファミコンが、時々遊びたくなった。それはただの懐古ではなく、デパートの玩具売り場で熱き即席スコアアタック大会を乱発させた“何か”を知りたくて、だったのではないか。

2001年、ゲームキューブが発売される前日に開催された『バイオハザード』戦略発表会の壇上、宮本茂氏はこんな発言をしている。

「最近のクリエイターのゲーム作りは、豪華な絵を使い、ステージ数を多くして、ミニゲームを盛り込めばいいという流れにあります。(中略)この現状を打破しようと、私たちはがんばってきました。任天堂は最先端ということを誇らなくてもいいから、とにかく楽しい遊びを作りたい。そしてゲームキューブはそれができるハードなんです」

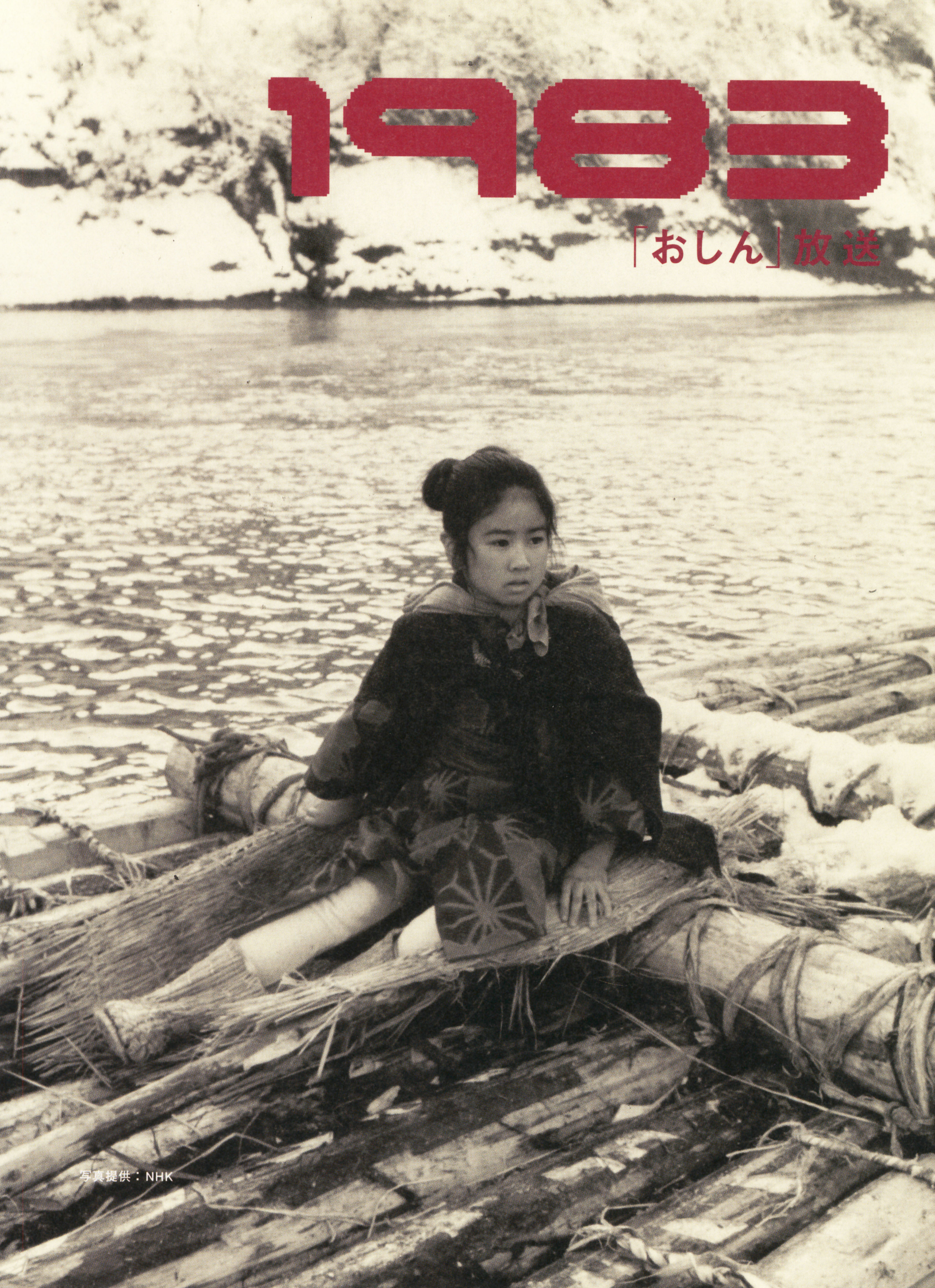
今こそ、ファミコン。

様々な技術的進化を経て、最新のゲームキューブは”遊び”に立ち返ろうとしている。だからこそ、僕たちは前向きに“遊び”そのものだったファミコンを大特集します。

『ドンキーコング』から始まり『高橋名人の冒険島Ⅳ』ではっちゃけたラストを飾るまでの12年間、様々なDNAがまかれた。ここに、その全てがある。雑誌の特集で全てをレビューするのは不可能なので、涙を飲みつつ「1年＝3本」ルールを設定した。ファミコンに勢いがあり過ぎて、選ぶのに困るほどの年もあった。逆に「これしか選べないのか!」とレビュアーが頭を抱えた年度もある。それら全ての雑多なカオスを抱えても、なお突っ走れる強さが、ファミコンにはあったのだ。

そして、その歴史のどこかに、あなたもいたはずなのだ。　(林 和弘)

　photo HIROSHI YOSHIDA



1983

「おしん」放送

写真提供：NHK

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ドンキーコング

■ジャンル：アクション
■メーカー：任天堂
■発売日：1983.7.15　■定価：4500円

1983年「ファミリーコンピュータ」と同時に発売された『ドンキーコング』『ポパイ』『ドンキーコングJr.』3本のひとつ。アーケードで大ヒットしていた同タイトルの移植。後に、任天堂の顔「マリオ」のライバルとして数々のタイトルに登場。

消え去るものから留めておけるものへ

『ドンキーコング』は、現在任天堂の看板キャラクター（のみならずゲーム界を代表するキャラクター）であるマリオの出世作です。

プレイヤーはマリオを操り巨大猿コングにさらわれたレディを助けに行きます。

1面では「タルを飛び越えて頂上へとたどり着く」、2面では「エレベーターを使い、火の玉や鉄骨（?）をよけてレディの元へ行く」、3面では「やぐらを構成する鉄骨をとめているビスを全て外す」とバラエティに富んだ展開が特徴。

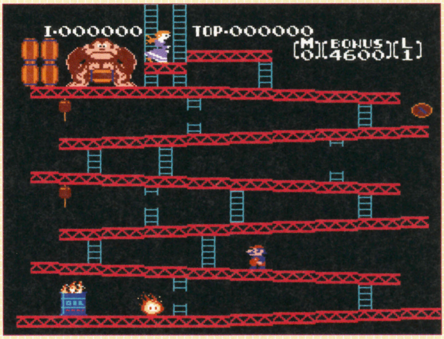
時間制のハンマーを除いては敵に反撃する手段はなく、スリリングな戦いが続きます

1983年に『ドンキーコング』は、『ポパイ』『ドンキーコングJr.』と共に「ファミリーコンピュータ」本体と同時発売されました。

大ヒットタイトルだった『ドンキーコング』は、当時の例に漏れずよく似たゲームがマイコンでリリースされていたのですが、本作はこれらのソフト群と真っ向勝負が可能なほどの高い移植度を誇っていました（いわゆる「2面」である、レディの落し物を回収するステージはなくなっていますが）。「ゲーセンで好きだったゲームがなくなってしまう」ことは当時のゲーマーにとって最大の悲劇でした。台の入れ替えに対して対抗手段はなく、当時のゲーマーの夢は「俺の大好きなゲームだけを集めたゲーセンを作る」ことでした。

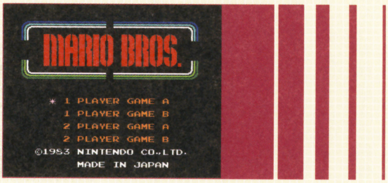
当時の状況からすると見果てぬ夢だったのですが、本作のような「ゲームを作った本家本元からの精度の高い移植」は、アーケードゲームを「いつの間にか現れていつの間にか消え去ってしまう」ものから「自宅に保存可能なもの」としました。そうした意味において、本作は当時のゲーマーの夢を叶えるソフトであったのです。

（箭本進一）



ドンキーコングが放つ画面右上の樽をジャンプで逃げ切って、ヒロインを救うべく追い詰めていく。画面左下の燃えている樽は、ただひたすらに逃げるしかないという、非常にシビアな面も持っている。

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



マリオブラザーズ

■ジャンル：アクション
■メーカー：任天堂
■発売日：1983.9.9　■定価：4500円

『ドンキーコング』ではブレイクしたマリオが弟ルイージをつれて再登場。配管工の兄弟が、下水に住み着いたカメ、カニ、ハエを、叩いて蹴る2重アクションで退治。2人同時プレイモードは、協力するも、対戦するも、集まったプレイヤー次第。

持ってる家が溜まり場に

任天堂だけがゲームを作っていたファミコン初期、『ドンキーコング』とともに当時のファミコン少年の間で定番中の定番だったのが本作『マリオブラザーズ』です。

この『マリオブラザーズ』は、タイトルに初めてマリオの名前が冠され、2Pプレイヤーキャラクターとして弟のルイージがデビューした記念すべき作品でもあります。

配管工のマリオブラザーズは、下水に住み着いたカメやカニ、ハエを床下からつついて気絶させ、どんどん蹴り落として退治していきます。

ただこれだけだったら普通の面クリア型アクションゲームでしたが、『マリオブラザーズ』はマリオとルイージがいっしょにプレイできたところが革新的でした。

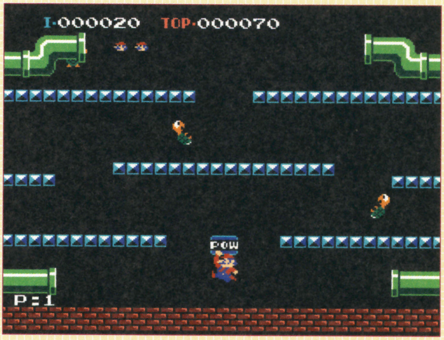
しかも、モードとしてはあくまでも協力プレイと対戦プレイの区別はなく、対戦も協力もすべてがプレイヤーの心積もりひとつで変わってしまいます。当然、最初は協力プレイを行っていてもいつしか相棒の失敗が原因で1ミスになり、わざと失敗したふりをしてお返しをしたりしているうちに、いつのまにか泥沼の殺し合いに発展していきます。

当時は2人同時プレイできるゲームも少なく、できたとしても協力か対戦のどちらかしかできないものばかりでした。この協力と対戦という2つの要素が同時にどんどん入れ替わりながら遊べるゲームだから、記憶に残る1本となったのではないでしょうか。

この対戦のハチャメチャな面白さは、現在でも『スマッシュブラザーズ』という形になって受け継がれています。

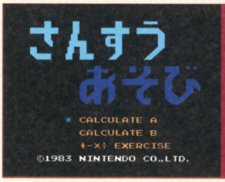
子供も大人もハマれる『スマブラ』の源流となった『マリオブラザーズ』、当時の友達接待ソフトの定番中の定番だったといえるでしょう。

（阿部広樹）



画面両端にある土管から溢れ出てくる亀に床下パンチで対抗していくルール。この『マリオブラザーズ』の後、マリオは配管工から世界のヒーローへと転身していく。任天堂イズムの原点ともいえる名作。

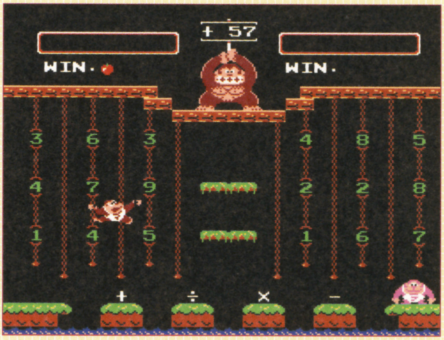
FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ドンキーコングJr.の算数遊び

■ジャンル：教育
■メーカー：任天堂
■発売日：1983.12.12　■定価：4500円

大胆にもゲームと、ゲームの敵「お勉強」をミックスしてしまった本作。オリジナル『ドンキーコングJr.』とは見た目もルールも大きく違う。ドンキージュニアはマップに散らばった数字と記号を組み合わせて、提示された目標の数に近づける。



ドンキーコングが出す答えに至る式を、下にいるJr.が「+-×÷」を駆使して組み立てていく。母親の「勉強しなさい!」攻撃に対して「算数してるもん!」という猿知恵を駆使するにはバツグンの代物だった。

ゴリラに暗算能力をテストされる屈辱!

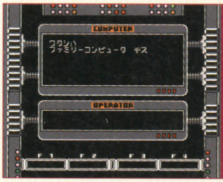
ファミコンが大いなる飛翔に踏み切る前に、まず用意しなければいけなかったもの。それは、子供たちの親に対する"言いわけ"でした。なまじゲームが面白すぎると、学校の勉強どころか、親子の会話さえ根こそぎナシにしてゲーム禁止！の返り討ちに遭いかねません。その点、「家庭の敵」の実力充分だったファミコンの覇道には、「学習+ゲーム」という、木に竹をつぐどころじゃない悪魔合体のつゆ払いが必要だったのです。

そして世に出た、たった2本の学習ソフト・オブ・1本として否応なく50%のシェアを占める本作なんですが、オリジナルの『ドンキーコングJr.』の基本的な画面イメージを踏襲しつつ、大胆なアレンジが加えてられています。まずボスだったマリオが姿を消し、助け出すハズの親コングが檻に入ってません。早くも生きる目的さえ見失いそうなジュニアですけど、同じくボーゼンとしてる反対側の子ザルのおかげで、寒い孤独は避けられそうです。つーか、あんたダレよ？

ピンクのゴリラという時点で狂おしいばかりですが、ルイージよろしくジュニアの対戦相手をつとめている様子。ともかく「おべんきょう」のやりかたを追っていくと、ツタにぶら下がる数字を取り、それを浮き島の上に落ちてる「+-×÷」で加工して、結果が親コングのかかげる目標の数字にドンピシャ合えば1ポイント。たとえば「128=5×4×6+8」といった調子で、想定ユーザーである小学低学年にはチト過ぎた暗算能力を要求する上に、カッコも取り消しキーもないために、ひとつでも手元が狂うと以後の計算がぜんぶ狂うドミノ倒しが発生！　つまりは「家庭の敵」どころか「子供の敵」みたいなハードコア仕様だったワケです。

（多根清史）

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ファミリーベーシック

■ジャンル：周辺機器
■メーカー：任天堂
■発売日：1984.6.21　■定価：14800円

キーボードとカートリッジのセットで、ファミコン本体と同額の14800円。BASIC言語による開発ができた。プログラムを保存するためにカートリッジに単三乾電池2本を入れる。データレコーダも発売され、改良版V3も発売されたのだが……。



マイコンを買えない小学生に「ファミコンでもできるもん！」という勇気を与えた一品。自分の組んだプログラムでマリオを動かすことができ、これでゲーム作りに目覚めた小学生も少なくないと思われる。

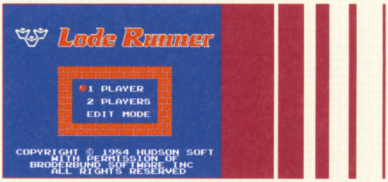
これぞ日本版（厳しい）AMIGA!

1980年代前半の、ゲームソフトが全く売れなくなる「アタリショック」が後発メーカーにとって迷惑千万だったのは「あえて言おう、ゲームとはカスである！」と市場に強烈なトラウマを植えつけ、懲りさせたからです。ややもすると「数撃ちゃ当る」乱暴な試行錯誤として解釈される『ファミリーベーシック』ですが、〝汚れ〟にされたゲームを浄化して、善玉に生まれ変わらせるには、クレバーで知的で大人に尊敬される、でも中味のチップはほとんど同じの「マイコン」兄ちゃんのマネをするのが、何より手っ取り早かったのでした。しかし、イメージ戦略であるなら、ただの1回すれば事足ります。それを、生真面目に3回もバージョンアップしたのですから、ユーザーの反響が相当大きかったのでしょう。反響というより「マイコン」とのギャップが激しく、当時でも1万円そこそこのMSXでさえ16Kバイトの記憶領域を持っていたのに、1万5千円近く払ってたったの2Kバイトでは、うめき声か悲鳴に近かったと思います（V3では2倍になったけど）。

「占い」「計算機」「伝言板」「作曲」など、買った後にプログラムに不向きと思い知った子供でも楽しく遊べる、わけのない機能も充実。V3では『ハート』や『マリオワールド』らサンプルゲームたちが、猿楽庁に速攻で修正食らいそうな未完成バランスでもって、開発者DNAを呼び覚まさんと待ち構えています。真面目にプログラミングの勉強をしようとワクワクしていると、かなり不幸になれそうですが、それでも〝突破〟して2Kバイト内で『グラディウス』モドキを作る猛者が生まれていまして、謹んで「1000倍厳しい日本版AMIGA」の称号を送りたいと思います。

（多根清史）

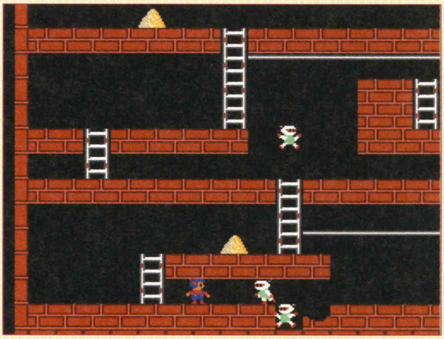
FAMILY
COMPUTER
GAME REVIEW



ロードランナー

■ジャンル：パズル
■メーカー：ハドソン
■発売日：1984.7.31　■定価：4500円

任天堂以外のメーカー、いわゆるサードパーティーが発売したファミコンソフト第2弾。パズルゲームの傑作として名高いこのタイトルと、『バンゲリングベイ』『ロードランナー』、そして『シムシティ』の制作者ウィル・ライトの関係とは……？


画面下の主人公に迫ってくる敵を、落とし穴で生き埋めにしていく。しかし「自分で作った落とし穴にハマって死亡」という泣ける一面もあってシビア。自作のステージでも遊べるのも大きなウリだった。

バンゲリング帝国3部作 エピソード2

『ロードランナー』といえば初の任天堂サードパーティとなったハドソンの放ったファミコンソフトの2作目です。

　地面に穴を掘れるビームひとつを武器に、バンゲリング帝国衛兵を穴に埋めながら、ひたすら迷路を走り回って金塊を盗みつづける超秀作アクションパズルゲームでした。

　本作はアップルⅡでの発売当時としてすらシンプルなルールだったものの、面クリア型のアクションゲームとしては驚異の150面も大サービスなステージ数と、あとで自分でもステージを作れるエディットモードがウリでした。ファミコン版では面数が絞り込まれましたが、エディットモードは健在です。

　このゲーム、もともとは当時のアップルⅡ版を発売していたブローダーバンド社が、いくつかのゲーム世界設定を統一するために創作した「バンゲリング帝国シリーズ」のひとつで、それぞれのゲームは「スター・ウォーズ」のように、戦いのある側面を切り出したものでした。だから『シムシティ』でおなじみのウィル・ライト作の『バンゲリングベイ』は、バンゲリング帝国との戦いをモチーフにした姉妹作ともいえます。

　そして、よく見ると敵のバンゲリング帝国衛兵が初代ボンバーマンだということにも気付きます。

　当時『ボンバーマン』をクリアしたプレイヤーは、エンディングでボンバーマンがロードランナーに変身するシーンを見て「バンゲリング帝国の反逆兵士が民衆の英雄ロードランナーになるまでの話だったのか！」ということに気付いて感動したものです。現在まで続く『ボンバーマン』シリーズも、りっぱなバンゲリング帝国臣民の末裔なのです。

（阿部広樹）

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ゼビウス

■ジャンル：シューティング
■メーカー：ナムコ
■発売日：1984.11.8　■定価：4500円

当時ゲームセンターで都市伝説を産むほどの社会現象を起こした、遠藤雅伸作の縦スクロールシューティング。まさかの移植で、まだぱっとしないソフトラインナップに花を添え、第1次ファミコンブームの火付け役になった問答無用の傑作。

伝説の始まり　～キラーソフト誕生～

基板の中に隠された謎と神秘、そして見果てぬ終極。様々な都市伝説を生み、これ以降のゲームを決定的に変えた『ゼビウス』がゲームの金字塔であることは、わざわざ説明を要しないでしょう。

　その衝撃の凄まじさから、『ゼビウス』は本家（PC-6001シリーズ用の超絶移植『タイニーゼビウス』等が有名）や亜流（『アルフォス』は亜流ではあれどナムコの許可を取っているという逸品）を含めて様々な形で様々なマイコンに移植され、「家でゼビウスやれるんだぜ！」とユーザーは鼻高々でした。

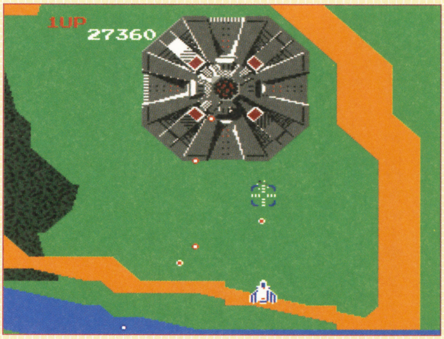
　しかし、その鼻がへし折られる日がやってきました。当時、まだまだ地味だった印象のある「ファミリーコンピュータ」なるテレビゲーム機で『ゼビウス』が発売されたのです。

　画面比率（アーケードは縦長、家庭用テレビは横長）やアンドアジェネシスが地面に張り付いているなどの違いはあるものの、当時数十万円したマイコンを買うことなく、その十分の一程度の投資で『ゼビウス』がプレイできる……その衝撃は凄まじいものでした。

　ゲーマーは争って「ファミリーコンピュータ」を買いに走り、買えない者はデパートの試遊台に長い列を作りました。「ファミリーコンピュータ」で初めて自宅にゲーム機を置くようになった層は『ゼビウス』のカートリッジを見て「こんな小さな中にソルもスペシャルフラッグもバキュラも全部入っているのか」と感慨にふけりました。

　一説によるとファミコン版『ゼビウス』の販売本数は150万本を突破したといいます。

　それは「ファミリーコンピュータ」神話の幕開けでした。アーケードで伝説を築いた『ゼビウス』は、「ファミリーコンピュータ」においても伝説を築いたのです。（箭本進一）



もはや説明不要『ゼビウス』の美しすぎる画面。自機ソルバルウを操っていく縦スクロールシューティングの金字塔。目に眩しい地上絵と、バックに流れている印象的な音を覚えている人も多いのでは？

RTSを先取り

世間的には80年代中盤の「週刊少年ジャンプ」といえば、当時世界いちシュートなゲーム批評誌（とくにファミコン神拳）として名高かったものです。当時のジャンプの言論フリーダムぶりに比べれば、ゲーム雑誌は大甘もいいところだと認めざるをえません。

そんなファミコン時代のジャレコの『フィールドコンバット』といえば、ジャンプ誌上でメタメタにこき下ろされた『うる星やつら ラムのウエディングベル』や『燃えろ！プロ野球』あたりとともに、いっしょくたに悪く言われがちです。

しかしこのゲームは、本当は早過ぎた佳作だったのではないでしょうか。

ミサイルと捕獲ビームを装備した戦車で洗脳された敵を吸い込んで捕まえたり倒したりしていきます。捕まえた敵はどんどん味方として戦場にリリースして敵と戦ってもらうことになり、このへんが『フィールドコンバット』のキモとなる部分です。

これは今になるとよく分かると思いますが、『スタークラフト』や『エイジオブエンパイア』といったリアルタイムストラテジー（RTS）の考え方そのものです。

しかも、戦車や兵士というふうに、兵種によっては戦う敵や地形に対して得手不得手があり、性格付けもきちんとされているのが見た目にも分かるようになっているのです。

ゲームとしても、そのあたりをきちんと使いこなして進行しさえすれば、新しい楽しみとして味わえました。

『フィールドコンバット』はやはり独特のジャレコ臭さというか、グラフィックがなんか変だとかそういうレベルでの垢抜けしない部分はあるゲームだったものです。でも、このゲームに関しては実験的な試みが光る1本だといえるでしょう。

（阿部広樹）

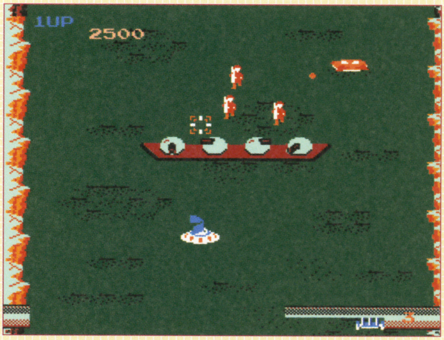
FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



フィールドコンバット

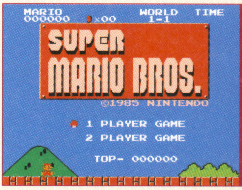
■ジャンル：アクション
■メーカー：ジャレコ
■発売日：1985.7.9 ■定価：4500円

キャプチャービームで敵を捕まえて仲間にするのが新しかった縦スクロールアクション。ともすると、『燃えプロ』と同じカテゴライズに属しそうなこのソフトだが、リアルタイムストラテジーの要素を先取りしていたという意味では価値がある。



UFOライクな自機を操って、上からズンズン迫ってくる敵をミサイルやキャプチャー機能を駆使して捕獲、味方として戦場に送り出していく。自分が空からの侵略者になった気分を味わえる（気がする）。

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



スーパーマリオブラザーズ

■ジャンル：アクション

■メーカー：任天堂

■発売日：1985.9.13　■定価：4900円

4日前に『バトルシティ』、1週間後に『プーヤン』が発売された1985年9月13日、ついに世に出た、マリオが自由自在に走りまわる横スクロールアクション。ゲームに疎い人達にとって「ゲーム」とは一括りに本作のことを指す場合が多い。不朽の名作。

2つの面白さのカクテル

「マンマミ〜ヤッ!!」とマリオが叫ばなかった昔から、その手触りが不変不動であるところが、『スーパーマリオ』のスゴ味だ。ポリゴンを導入して3D空間に乗り替えて以来、ゲームはかえって2Dの厳密さを失い、「コッチが何となく正解かも?」と逃げ道を残した、頼りなさげな3Dゲームが少なくない。しかし、『スーパーマリオ64』の空間は、任天堂・初の3D作品だったのに、ふしぎなほど『スーパーマリオ』していた。それは初代の『スーパーマリオ』が、きちんとレールを敷いていたからではないか。2Dと3Dのかけ橋は、意外と「原点中の原点」にこそ見つかるんじゃなかろうか。

『スーパーマリオ』（以下『スーマリ』）は、ひとつひとつの部品については、特に大それた革新をやってるわけではない。一目見て忘れないし、1年見ても飽きないマリオのデザインは、デビュー作の『ドンキーコング』から完成されていた。巨大なコングを見上げて鉄骨を渡り歩くスーパーとび職行為を働いたマリオは、次の無印『マリオブラザーズ』では足元をはうカメたちを、下から突き上げたり転ばしてけっ飛ばしたりと、たこ焼き職人はだしの料理をやってのけている。『スーマリ』は、2つの”荒事“と”細心“の面白さをシェイカーに放り込み、シャカッと混ぜ合わせた特製カクテルというわけだ。

豊かな貧乏性

ゲーム画面がそれほど”広い“とは、誰も知らなかった。「アスレチックの楽しさを!」と実録マンガで語る宮本茂氏のセリフは、他の色んなエエ話は味付けされていようが、このくだりだけは素のままだと信用できる！　”広さ“とは空間をあやつるウマさのことだ。世界を広げてみて、間延びしないのは難しい。かといって、ギシュッと詰めこむと、どうしても終わり近くで息切れ感が目立ってしまいがちだ。しかし、『スーマリ』の”広さ“は、折りたたまれている。流して走り抜けてもボリューム感はそれなりに味わえる。でも、途中に上へ登れそうなブロックがあったな……あの土管は試したっけ？　あ

れこれ考えてるうちに、ドン！と爆発的にふくれあがる再チャレンジへのいきごみ。

言ってしまえば、目の前のゲーム画面は、まだ見ぬシーン、脳内にこんこんと湧く妄想の泉への呼び水に過ぎない。「アスレチック」とは、筋肉の中にたたまれた可能性を、現実の空間に引き出し、広げる遊びである。つまり宮本氏は、最初から正しかったのだ。世界を丸ごとを与えずに、汗まみれになって少しずつ、そして最後の1カケラまで、つかみ取るように持っていってのけたんだから。

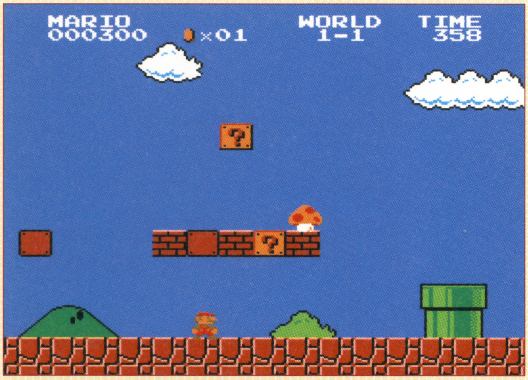
そんな"広さ"は、パワーアップについても「YES！」である。最強のファイヤーマリオだと、大安定の超楽勝で、それがかえって食い足りない。最弱のすっぴんマリオなら、道のりが長いのなんの。

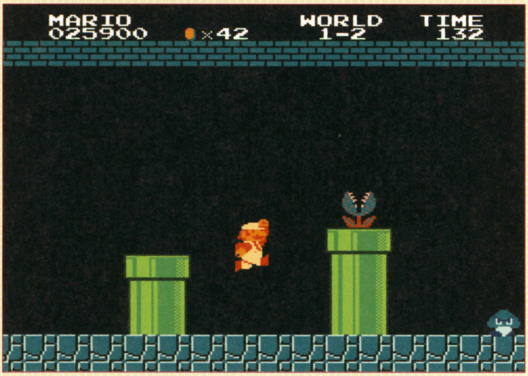
「ミクロの決死圏」や「バグズライフ」など、主人公のサイズを小さくして、見なれた台所や庭をワンダーランドにするのは、映画やSFドラマでは珍しくない。『スーマリ』には3つの異なるモードがあって、シンプルに計算して世界×3になる。すっぴんのマリオなら弱っちいかわりに、しゃがまなくても炎や砲弾が当らない。デカマリオだと、ブロックをぶち壊せるものの、攻撃に当りやすい。パワーアップがまっすぐの一次元ではなくて、チビッ子はチビッ子なりに、大イバリで胸がはれる"広さ"があるのだ。

こうしたマリオを取り巻くもろもろのステージを「極大」とするなら、マリオの動きに神経を伝える「極小」にも、実にきめこまかく気配りが行き届いている。ボタンを押す長さによって飛距離が細かく変わるジャンプ、急反転をかけると腕を振ってブレーキ、そして徐々に加速……「アナログスティック」という入力デバイスが生まれる以前でも、「アナログ感覚」は8ビット機の昔からあったことを、力強くものがたっている。

忍者モノ小説の大家・山田風太郎は、「極大の巨人が豊臣秀吉で、極小の巨人が千利休だった」と語った。「大阪城（初代）＝極大」「茶の湯＝極小」そこに殺陣＝アクションが乱入しちゃったら、もうパーフェクトに山田忍法帖ワールド！　箱庭にさまざま盛り込む「豊かな貧乏性」のゲーム的な実践こそが、『スーマリ』の本性なのだ。

（多根清史）





配管工だったマリオがヒーローに！ ゲームは元より誰もが口ずさめるフレンドリーなBGMなど、全てにおいて名作中の名作。ワールド3-1でトライできる「無限増殖」に全国の小学生がシビレたのも今では良い思い出です（でも難しかった）。

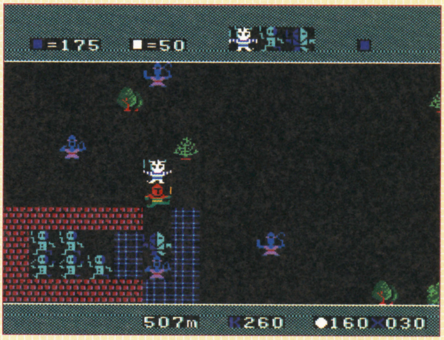
FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ボコスカウォーズ

■ジャンル：アクションRPG
■メーカー：アスキー
■発売日：1985.12.14 ■定価：5500円

ルールを理解できるかできないかで評価が大きく分かれる本作。仲間と合流し、引き連れ、成長させて、左へ左へと進んでいくアクションRPG。ただのアクションゲームだと思って始めると、絵とアニメのあまりのギャップに、音楽だけが耳に残る。



折り紙ライクなキャラを必死になって動かし、戦場を駆け巡っていこう。ワラワラと敵に囲まれて「四面楚歌」という言葉を身をもって知ることができました。本作のBGMを今でも口ずさめる30代多し！

進め 進め ものども 邪魔な 敵を けちらし……

本誌読者には『あの素晴らしい弁当を2度3度』『野犬ロデム』などの個性的なゲームでおなじみのラショウ氏（イタチョコシステム）の作品。

敵国のオゴレス王を倒すため、右から左へスクロールするというあまり例を見ないマップを突き進みます。簡単な操作で自軍を操れるのですが、これが「操る兵科」の指定であり、「操る兵士個人」の指定でないのがポイントで、慣れないうちは、整然と進んでいたはずの隊列がしょっちゅう崩れます。本作のユニットは戦闘に勝利すると成長するのですが、いくら成長したとはいっても「負けるときは負ける」というルール。王が負けると一発でゲームオーバーの緊張感は同時に「死ぬときゃ死ぬんだ」という悟りきった脱力感を生み出します。特に「あと1回勝てば成長してクラスチェンジできる」ユニットがコロリといってしまったり、操作ミスで戦闘に突入した王があっさりと負けたりしたりすると、人知でどうにもならない戦闘に様々なオカルト（念を込めて戦闘するとか）を導入したくなってきます。

古くは『ドラクエⅣ』のAI話や『たけしの挑戦状』のトリック話、新しくは『ブラック＆ホワイト』のペット話、思い通りにならないAIにゲームシステムにモンスターに味方キャラ……とコンピューターゲームについての話で一番盛り上がるのは①にハプニング、②に「もどかしさ」がテーマのときではないかと思います。人がコンピューターゲームに熱く思い入れる理由のひとつは「ある種のもどかしさ」にあるのかも知れません。現在本作の話で盛り上がるのが「王様の一発死」であることがこれを証明していないでしょうか。

（箭本進一）

立川志加吾の今こそファミコン！

1

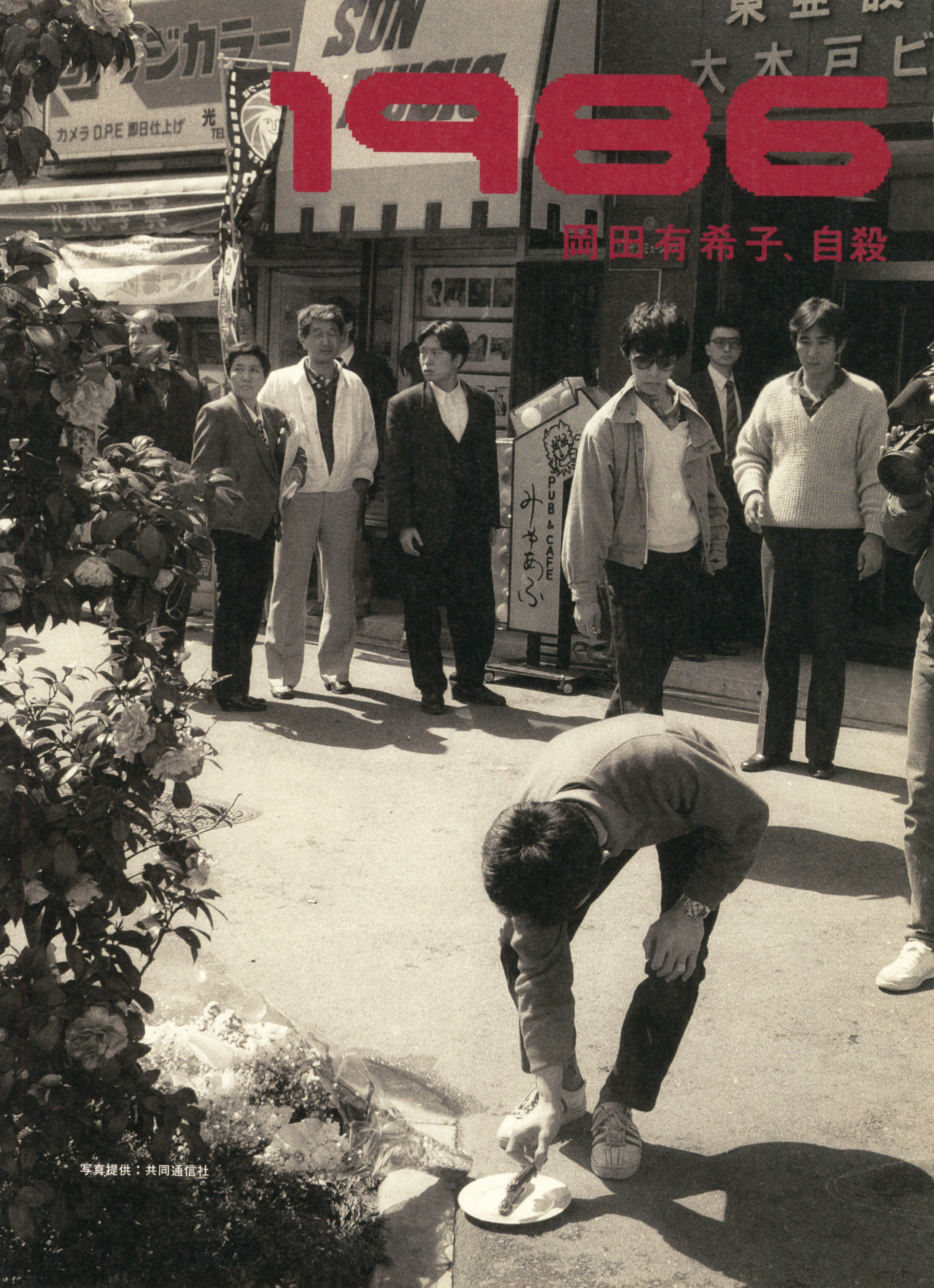


2

PROFILE：立川志加吾　落語家。1971年8月12日生まれ。平成6年、立川談志入門。平成11年から現在、週刊モーニング（講談社）にて「風とマンダラ」連載中。単行本1～3巻発売中。

1986

岡田有希子、自殺



写真提供：共同通信社

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ゼルダの伝説

■ジャンル：RPG
■メーカー：任天堂
■発売日：1986.2.21　■定価：2600円

ディスクシステムと同時に発売されたディス・イズ・ジ・アクションRPG。セーブ機能と追加音源が売りだったらしいが、そんなのは関係なし！というほど、ゲームがよい。いまだ出続ける続編も、基本はコレで、あいも変わらずおもしろい。

初のファミコンRPG、ここに誕生！

RPGの進化とは、無限のコロンブスの卵が積み重なったピラミッドだ。後から来るゲームのアルティザンたちは、先輩たちが苦労してブッ立てた「アイディアの卵」を平然と踏み台にしてもいい。新たな高さを加えられなかったり、力量が足りないでブザマにすっころべば、赤っ恥コキっ恥で終わるのみである。『ゼルダの伝説』は、そんな厄介な「RPGの卵」たちの中で、飛びっきりの難攻不落で、後輩泣かせだった「巨大な卵」なのだ。

それはまた、ファミコンにさらなる飛躍をもたらすと目された「ディスクシステム」の門出を飾る第一弾ソフトでもあったので、持てる技術が惜しげもなく注ぎ込まれていた。ひとつには、データの書き換えができるディスクのメリットを活かした、「ふっかつの呪文」不要のセーブ機能。そして、ファミコン単体では奏でることのかなわない、追加の音源によるゴージャス（当時比）なBGM。ディスクシステムの売上げは「精一杯の善戦をした」という結果を残すに留まったが、今でも『ゼルダ』の思想は伝えている。

本編の大筋は、勇者リンクが広大な世界を放浪し、武器をパワーアップしながらトライフォースのかけらを集めて、迷宮の奥に住む魔王ガノンを倒しに行く。今、改めてやってみると、とにかく猛烈にムズい。謎のヒントは最小限だし、「ナンカコウテクレヤ」と商人に言われても、あんたクリスタルが100個って暴利なんだよ！　そんなストレスをぱーっと晴らしてくれるブーメランなどの新武器がニクイ。そして、「ファミコン初の本格的RPG」だった本作からわずか3ヵ月後に『ドラクエ』が発売される巡り合わせ。2本とも、当初はさほど売れなかった事実が、その「新しすぎさ」を物語っている。

（多根清史）



マリオと並ぶ任天堂キャラが誕生した名作RPG。そのシステムとシナリオは秀逸で、現在でも根強いファンと多くの支持を得ている。2002年に発売される予定のゲームキューブ版にも期待しよう！

FAMILY
COMPUTER
GAME REVIEW



忍者ハットリくん

■ジャンル：アクション
■メーカー：ハドソン
■発売日：1986.3.5 ■定価：4900円

キャラゲーの元祖は綿密に言えばファミコンと同時発売の任天堂『ポパイ』。その後、バンダイが『キン肉マン』『オバQ』を続けざまに発売し、それに目をつけたハドソンが発売したのが本作『ハットリくん』。よくできた横スクロールアクション。

伝説のキャラゲー

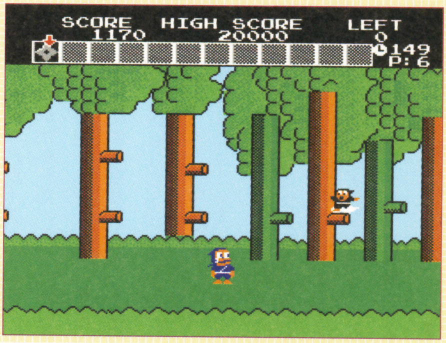
150万本を超える、キャラクターゲーム最大級のヒットを飛ばしたゲームとは何でしょう？ 昔からのゲーマーであれば常識ですが、新しい世代のゲーマーにとっては意外なその答えは、ハドソンの『忍者ハットリくん』。

ファミコンを経験している世代のゲーマーなら、「チクワの中に鉄骨」「メカ忍者で即死」「黄金のハットリくん」といったキーワードだけで、即座に脳裏に画面が、耳の中にはBGMが浮かんでくると思います。

本作は横スクロールのアクションゲームで、ハットリくんを操り、襲い掛かってくる敵の忍者を手裏剣でバタバタなぎ倒すというバイオレンス寄りの内容です。

メカ忍を倒すと出現する「巻物」で忍術を入手することが可能で、これによる戦略的なパワーアップが本作の肝です。たとえばスピードアップの「かけ走りの術」はどんな面でも便利ですが、ジャンプ力アップの「高跳びの術」や水上を移動できる「水ぐもの術」などは、面の地形が平坦な場所では役に立ちません。「アイテムで特定の忍術が入手できる」わけでなく、「巻物を取った個数で忍術が増えていく」ため、高位の忍術入手にはミスのないプレイが必要。敵キャラの中には忍術を盗むものもいて一苦労。上手な友人のプレイにずらりと並ぶ忍術を見て「いつかは俺も！」と闘志を燃やした方も多いでしょう。

藤子キャラのファニーさとは裏腹にゲームの難易度自体は結構高めで、現在のゲームと比較してもひけをとらないシビアさ。加えて「巨大フルーツ」や「印籠」「巨大巻物」といった隠しキャラや「高橋名人で400万点（！）」などの裏技も満載という豪華さに、当時のファミコンユーザーは夢中になってプレイしました。本作は、まさに伝説の一作と呼ぶにふさわしいといえるでしょう。（箭本進一）



画面中央のノンキな顔をしたハットリくんを操作していく横スクロールアクション。当時驚くほど売れた。しかし、原作を彷彿とさせるのはハットリくんのノンキ顔だけのような気もするのだが……。

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



たけしの挑戦状

■ジャンル：アドベンチャー
■メーカー：タイトー
■発売日：1986.12.10 ■定価：5300円

「フライデー事件」の直後に発売されたビートたけし制作（?）のゲーム。有名人が出演したゲーム、ではなく、有名人が作ったゲームだったのが新しかった。通行人を殴ったり、2コンでカラオケをしたり、良くも悪くも作家性の強いソフト。



「攻略本（小社刊）を読んでも解けない」という、正真正銘、これぞ超クソゲー！ 現在も「時代が早すぎた！」と全く懲りていない本作の開発者インタビューは、これまた小社刊の『超クソゲー1』で読めます。

ゲームもスキャンダラス！

この『たけしの挑戦状』は、当時人気絶頂のコメディアンだったビートたけしのキャラクターを使ったゲームではなく、ビートたけしの作ったゲームとして話題を呼びました。

本作が発売される数日前には大事件となった「フライデー事件」があり、当時ずいぶんなスキャンダルでしたが、この『たけしの挑戦状』の中身は事件にも増してムチャクチャだったものでした。

当時パソコンゲームからRPGの面白さを知った中高校生は、『ドラクエ』や『ディープダンジョン』などといった初期の名作ファミコンRPGなどにハマっていき、ストーリー性の高いゲームをどんどん遊んでいました。

そして、ゲームファンの多くは、反射神経派のアクションゲーマーと、謎解き好きなRPGユーザーに分かれていきました。

で、『たけしの挑戦状』は事前に「かなり歯ごたえがある」という宣伝をされたせいか、『ウィザードリィ』や『ブラックオニキス』といったパソコンの難易度の高いRPGをじわじわ解いていたユーザーの多くも、心情的に受けて立つことになりました。それ以前にいくつかのパソコンゲームを執念とひらめきと根性で解いた学生たちは、冬休みの初め、このゲームに取りかかることになります。

この時代のRPGは2人以上でプレイを基本としていました。1人はプレイヤー、もう1人はマッパーとしてマップやキーワードを書くという分業システムです。他に3人目以降はだいたいマンガ読み兼応援係でした。当時のRPGはそうして2人がかり以上でなければ解けないものも多く、プレイヤーは画面の外でもパーティを組んでモニターの中の冒険に出かけていたのです。

……『たけしの挑戦状』の場合、彼らは、2度と帰ってきませんでしたが。（阿部広樹）

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 前／後編

■ジャンル：アドベンチャー
■メーカー：任天堂
■発売日：1987.9.4／9.30 ■定価：2600円／2500円

おじいさんが山で見つけた光る竹から生まれた女の子と、おばあさんが川で見つけたカップラーメンの容器から生まれた男の子が主人公のほのぼの昔話アドベンチャーゲーム。前後編という形で発売された。スーパーファミコンにも移植されている。

民話アドベンチャー

任天堂ゲームというと、まずは『マリオ』や『リンク』などのアクションアドベンチャー路線を思い浮かべますが、ファミコンのディスクシステム時代にはいくつかアドベンチャーゲーム（以下ADV）がありました。

これらのうちいくつかは、後期に入ってスーパーファミコンにも移植されるほど記憶に残る名作だったので、覚えている方も多いでしょう。

おじいさんが山に芝刈りに行ったところで見つけた光る竹から生まれた女の子と、おばあさんが川で洗濯をしている途中で川からカップラーメンの容器に入ってフリーズドライ状態で流れてきた男の子が主人公です。

かぐや姫と桃太郎を主人公に、吉四六さんや鶴の恩返しほか、さまざまな昔話のキャラクターたちが登場する、民話アドベンチャーゲームとなっています。ちょうど『桃太郎伝説』のような昔話オールスター総出演ゲームだと思えばいいでしょう。

アドベンチャーゲームの歴史

そもそもADVとは、第1世代は「ATTACK」とか「TAKE CUP」などのように、単語をひとつひとつ入力して状況を切り開いていくもので、要は、その状況にふさわしい「パスワード」を見つけながら先に進んでいくようなモノです。

今考えるとパズルゲームのようなものに近いかもしれません。しかも、その入力すべき単語のつづりが間違っているADVなんかもあって、こんなの解けるか！ と話題になったりもしました。

第1世代のADVは海外から輸入されたもので、数年間は第1世代的な単語入力方式でしたが、しばらくすると日本とアメリカでは傾向が異なってきました。

アメリカでは入力された文章を解析し、どんな状況でもたいていの行動をコマンドとして受けつけてくれるように構文解析エンジンの複雑化して第1世代をひたすら強化する方向に流れ、逆に日本ではできない行動はそもそも入力させないために第2世代のコマンド選択方式へと変化していきました。

この『新・鬼ヶ島』は、任天堂が制作した

日本型第2世代のADVを代表するの秀作でした。

それでも、この頃のADVは戦闘とフィールドマップのないRPGのようなものだったために、ある場所でフラグを立ててアイテムを入手し、それを使って状況を打破するという行動を繰り返すゲームになります。しかし、この方法ではゲームプレイ中に「何をしていいか分からなくなって行き詰まる」というどうしようもない欠陥がまだ残ります。それは、この『新・鬼ヶ島』も例外ではありませんでした。

ところで海外では「ADVで行き詰まるということ」にはなんの疑問も抱かないのか、構文解析エンジンの強化の果てに、それが突然絶滅して画面のあちこちのアイテムをクリックしてまわるクリッカブルマップ形式に進化しました。これは、マウスが標準化したためにそうなったのでしょう。日本でも、このクリッカブルマップ形式はある程度流行しました。

ADVは、日本ではその性質上ストーリーを見せる方向へと進化していき、そのためには「選択を間違えたらバッドエンドに流れてもいいが、ストーリーの途中で先に進めない状況を作ってはならない」ということに気付き、しかもそれを実際に制作する人達が現れました。

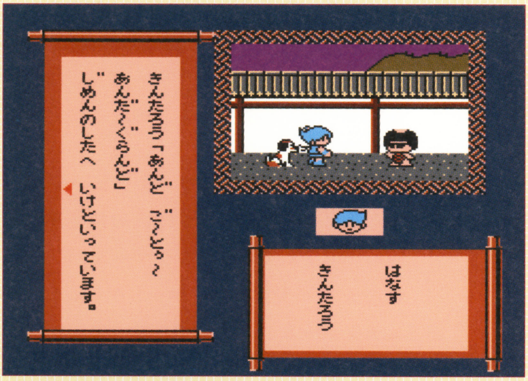
これがいわゆる『弟切草』などのサウンドノベル以降の作品で、ここからが第3世代のADVだと言っていいでしょう。

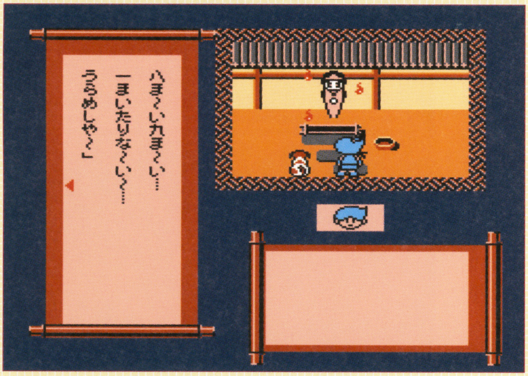
……ところで、なんで突然アドベンチャーゲームの歴史を振り返ったりしたのかというと、いま現在ちょうど鬼の砦で銅鐸が取れくて行き詰まっているからです。

一度解いたはずのゲームなのに、あまりにも第2世代的な部分で引っかかっていることが悔しくて悔しくてしょうがありません。そういえば、昔のアドベンチャーゲームってのは「プレイ＝挑戦」だったんだなということを、痛いほど思い出しています。

しかしこの謎を解いていく面白さがなくなって、アドベンチャーゲームとは「プレイ＝読む」ということになっている状況が、ちょっと残念ではありますね。

（阿部広樹）





『ドラクエＩ』における話しかけ方のような移動方法のせいで、ヤキモキしながらプレイした人も多かったことでしょう。しかし、昔話のみならず、幽霊までをも出演させてしまう任天堂のオールスターっぷりは、現在の『スマブラ』を思わせて見事！

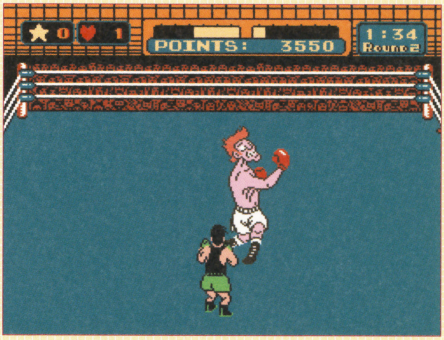
FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



マイクタイソン・パンチアウト!!

■ジャンル：ボクシング
■メーカー：任天堂
■発売日：1987.11.21 ■定価：5500円

「主人公リトルマックが、倍くらい背丈のあるマイクタイソンと13人の強豪達を順に倒していくボクシングゲーム」を、あの任天堂が発売。アーケードゲームをニンテンドーオブアメリカがファミコンに移植。その後日本に逆輸入した。納得。



シンプルイズベストなボクシングゲームの傑作。プレイヤーは巨大キャラを相手に連打でボディとアッパーを繰り返し、技の出るモーションに入った瞬間にスウェー。単調ながらも中毒性きわめて高し。

アクションゲーム根源快感

本作のジャンルはボクシングゲーム。アーケードからの移植（オリジナルは2つのディスプレイを使う変り種）に際して最終ボスがマイク・タイソンになっています。

基本的なルールは「相手の攻撃を回避して、反撃のパンチを叩き込む」と至ってシンプル。それだけに相手の攻撃モーションを見切る動態視力と反射神経が必要になる……とアクションゲームの根源部分に訴えかける内容となっています。ボクシングゲームのディフェンスとしては無難な選択に見えるダッキングとガードにあまり有効性がない辺りはゲームならではの益荒男ぶり。敵の体がデカいのに比べて自分は小さく、もしやプロレスでいうところのミゼットマッチなのではと邪推してしまいますが、ここは素直に柔よく剛を制すの爽快感を楽しみましょう。

シンプルイズベスト、発売後14年を経過した現在プレイしても、何の遜色もなく楽しめる辺りは正に任天堂おそるべしです。

個性溢れる様々なボクサーを相手に、その必殺パンチをいかにして破るかに知恵を絞る辺りは少年マンガ的。徐々に光明が見えてくる初回プレイ時の興奮は、本作のプレイヤーなら誰もが心に刻んでいるでしょう。特に最初の山となる「KING HIPPO」を前にした絶望感と「GREAT TIGER」の必殺パンチ（というか「ボクシング」の定義に真っ向から挑戦するような妖術）は忘れようとしても忘れられない向きも多いのではないでしょうか。

本作発売時のタイソンはボクシング界の風雲児であったせいか、悪夢のような超強力パンチを使う最強のスーパーボクサーとなっています。今ならばきっと「クリンチ時の耳かみ」「レイプ」などの必殺技が装備されているであろうことを考えると、時間の流れの残酷さに涙が出そうになります。（箭本進一）

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ウィザードリィ

■ジャンル：RPG
■メーカー：アスキー
■発売日：1987.12.22　■定価：5800円

RPGの元祖。パソコン版ではワイヤーフレームで表現されていた3Dダンジョンは、ファミコン用にドットで描きなおされた。パソコンならではの厳しいゲームバランスは忠実に移植。プレイする人は限られたが、パソコンからのファンにも好評だった。

落書きの思い出

　ファミコン世代の多くは、中学に入る前に、「LOST」という英単語を学習していたのではないでしょうか。その「授業料」を「キャラクターの消滅」という対価で払わせていた歴史的ゲームが、『ウィザードリィ』です。

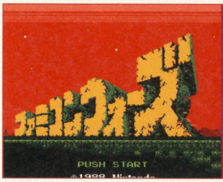
　ファミコン登場から4年が経過し、ゲーム画面も華やかになる一方だった中で、本作のひときわシンプルな線画と「Monster Suprised You」(モンスターの奇襲を受けた)などの突き放したメッセージは、もともとの故郷であるパソコンゲームの高級感を、凛として漂わせていました。もちろん「何でもできる」用に設計されたパソコンは、ゲームの分野では次第にゲーム専用機に押されていったのですが、本体だけで20万円以上、周辺機器を取りそろえると50万円もかかったハードを、わざわざゲームだけのために買ったユーザーの心意気は一種荘厳で、その象徴としての『ウィザードリィ』だったのです。

　シナリオらしきものは、町外れのダンジョンに突入して魔王「ワードナー」を倒し、魔除けを取ってくるという使命のみ。討伐命令を下したトレボー王も「狂王」と呼ばれる善悪の超越っぷり。「ギルガメッシュの酒場」で6人の仲間を集め、ひたすら潜っては経験値を稼ぎ、宿泊費0の「馬小屋」で休んで、体力はダンジョンに戻ってから味方の魔法で回復と、セコい作業を数百時間も重ね、ようやく大悪魔の首を一撃で狩る強キャラが完成。そんな血のにじむような成果が、罠にかかって壁の中に放り込まれ、「LOST」でおじゃんにされる虚脱感。そのとき初めて、確かにキャラクターが生きていたんだ、と実感したものです。『ポートピア連続殺人事件』の地下迷宮に「もんすたー さぷらいずどゆう」とラクガキした堀井雄二さんも、この切なさを分かち合った1人に違いないのです。(多根清史)



根強いファンが世界中にいる『ウィザードリィ』。その素晴らしすぎる世界観は多くのゲームの先駆となったが、当時の小学生には「にんげんがたいきもの？ それ何？」という素朴な疑問もありました。

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ファミコンウォーズ

■ジャンル：シミュレーション
■メーカー：任天堂
■発売日：1988.8.12 ■定価：5500円

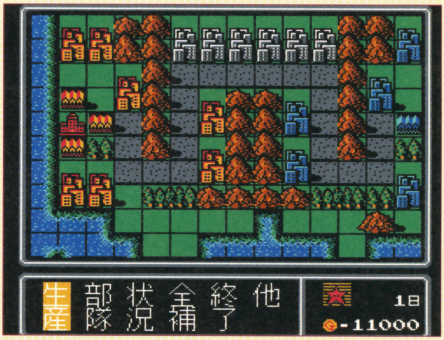
それまで一部のマニアの間で人気があったウォーシミュレーションゲームを、思いきり噛み砕いた任天堂らしいゲーム。部隊の種類は全部で16と少ないが、それぞれ一長一短で、わかりやすい。発売当時のCMも実にキャッチーなものだった。

ファミコンウォーズが出〜るぞ〜♪

「カアちゃんたちには内緒だぞ〜♪」とオタケビながら駆け足する海兵隊のマッチョCMが、今でも記憶に真新しい本作。とかく、六角形のヘックスやZOC（敵のコマの隣に移動すると、足止めを喰らうこと）やらとルールの敷居が高かった戦略ゲームを、将棋レベルにかみ砕いた分かりやすさは革命的でした。ことシミュレーションの入り口をうろうろしてた初心者のハートをしとめた一番槍っぷりでは、コーエーの武将モノと比べてそん色ありません。かくいう筆者も、某PCゲームの移植タイトルを入手したその日に「味方の戦車にもZOCをカマす歩兵」「無意味にヘックスが馬鹿デカくて画面キツキツ」といった不思議システムの直撃を喰らって失神し、目が覚めると中古ゲームショップの前で握りしめていたおカネ（神様がくれたんです！）でこのソフトを買ったクチだったりします。

でゲーム本編は、「ブルー軍」と「レッド軍」が交替でコマを進める、折り目正しいターン方式。素っ気ないほどの両軍のネーミングは「戦車A」や「自走砲B」などの兵器にも共通していて、固有名詞好きな軍事マニアには物足りなさげな反面、この手のドンパチゲームに付きまとう生々しさを小気味よくちょん切り、純粋な〝知恵比べ〟に仕上げるプロの仕事でしょう。どちらを選んでも基地の場所のほかは全く対等で、公平感あふれたバランス。また各マップは川だらけで陸地がコマ切れ↓輸送ヘリが主役、離れ小島に攻め込む↓揚陸艦で上陸作戦、という風に攻略法がスッキリ見えていて、迷いなく〝知恵比べ〟にのめり込めます。結局、終盤はカネに飽かせた力押しになっちゃうんですが、ムダな抵抗をひねり潰す快感もたまらない、余すところなく美味な1本なのです。

（多根清史）



「ブルー軍」と「レッド軍」に分かれて戦う名作シミュレーション。しかし、この画面やシステムよりも、「ファミコンウォーズが出〜るぞ〜♪」という海兵隊マッチョなCMを覚えている人の方が多いかも？

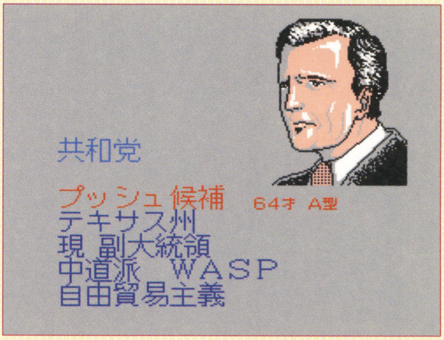
FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



アメリカ 大統領選挙

■ジャンル：シミュレーション
■メーカー：ヘクト
■発売日：1988.10.28 ■定価：9800円

4人の対立候補に勝ってアメリカ大統領になるのが目的のシミュレーションゲーム。アメリカ大統領選の選挙制度の進行が詳しく理解できる。『エモやんの10倍プロ野球』で有名なヘクトが、こんな渋いゲームを作っているところにも注目。



2001年11月現在、非常にタイムリーな本作の画面だが、これはお父さんの方です。しかし、党キャラクター(象とロバ)をまんまを使っている辺り、妙にリアル路線だったりもして、非常に侮りがたし。

支持率0%

アメリカ大統領選挙といえば、全世界の注目を集めているわりにはその選挙システムが分かりにくいものです。だって我々はアメリカ人じゃないんだし。

そんな日本の選挙システムすら怪しいボンクラゲーマーに、アメリカの大統領選挙システムを教えてくれるのが、この『アメリカ大統領選挙』です。

自分が議題とする政策を決定し、それに対して賛成か反対かを決定して遊説していくというシステムですが、これがいわゆる「正解以外は全部不正解」という作りになってるためか、各地方やキャラクターに応じた正しい選択をしなければ、一瞬にして支持率が0%になるという厳しいゲームバランスです。

しかもその政策は40個以上あるため、不正解率がとんでもなく高くなってしまいがちです。農業系の土地柄だから外国製の農産物輸入の関税率に関して甘い解答をしても、ゲーム内のデータとして正しいと設定されていなければ無意味なせいで、またしても支持率が0%に。

ところで、どう見てもイギリスの女性元首相がモデルの共和党の2人目のサッシャー候補というのはいかがなものでしょうか?

それより、日系のスズキ候補が異常に強いのはなにごとでしょう。敵に回ったとき、予備選で異常な強さを見せています。いくら農業系議員とはいえ、いや、だからこそアジア系の候補がこんなに強いのは納得できません。

このゲーム、アメリカの選挙システムがどういうものかを、なんとなく知るためにはいいかもしれません。

ゲーム中に登場するブッシュ候補が現アメリカ大統領のことじゃなくて、そのオヤジのブッシュ元大統領がモデルだというのが時代を感じさせます。

(阿部広樹)

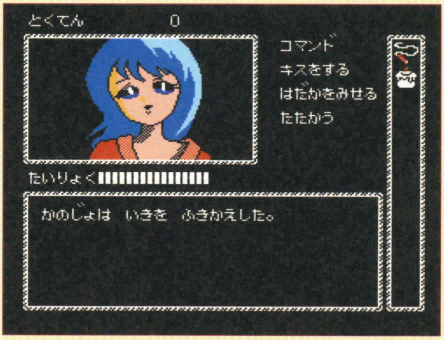
FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



かぐや姫伝説

■ジャンル：アドベンチャー
■メーカー：ビクターエンタテインメント
■発売日：1988.12.16　■定価：5900円

パソコンゲーム『新 竹取物語』の移植。メインはアドベンチャーゲームなのだが、ミニゲームとしてアクションやシューティングゲームも入っている。ちょっぴりお色気路線もあり、当時のファミコン倫理観のギリギリにまでにじり寄っています。



「キスをする」「はだかをみせる」というコマンドと、謎のアイテム「ムチ」と「ローソク」が衝撃的な画面。大らかな時代でした。この女の子に調子に乗ってキスしたりなんかすると、後で大変なことに……。

ファミコンでテレクラ

本作はパソコンゲーム初期の作品である『新 竹取物語』の移植です。艶笑ギャグ満載の、明らかに大人向けのアドベンチャーゲームがファミコンへと移植されたというのは、当時のファミコンの影響力がいかに大きかったかを象徴しているといえないでしょうか。

本作はカーソルによる入力方式（たとえば「みる」コマンドであれば画面に目の形のカーソルが出現、これを見たい場所に合わせてボタンを押す）を採用しています。

また、プレイヤーには「体力」のパラメータがあり、壁にぶつかったり敵からダメージを受けると減りますので注意が必要です。

ゲーム中にはRPG風のマップ移動やシューティングゲームといった、失敗が即座に死に結びつくミニゲーム（特に最終ボスである龍を倒すシューティングは異様にシビア）がいくつか出現、彩りを添えてくれます。

初期装備はムチにローソク、沢山のギャルが登場、おまけにコマンドの中には「はだかをみせる」「キスをする」などというものがある……となるともう酒池肉林のウハウハを想像しますが、ギャルに対してキスしたりするとバッドエンドへ直行（何の問題もないように見えてもエンディングでアウトになるパターンもありいやらしい）、ローソクは照明に使用するだけですし、ムチはりんごを取ったり寺の門を開いたりするくらいにしか使用しない……とあくまで直接描写は回避されています。とはいえ「ファミコンのゲームにテレクラが登場」「そこで引っかけた未亡人にゴマをする展開」「尼の暴走族にいたぶられる」「蛇をしとめ損ねると食いちぎられてオカマエンドへ直行」といった現在の任天堂のイメージからはかけ離れたマニアックなシチュエーションが続出、「直接の描写さえなければいいのか」と当時の大らかさに脱帽です。（箭本進一）

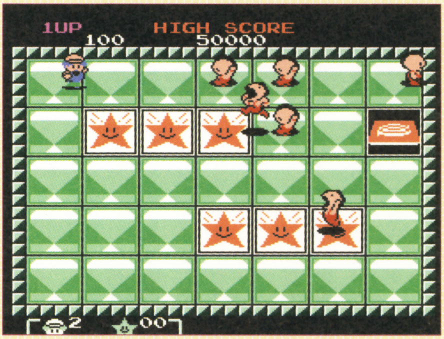
FAMILY
COMPUTER
GAME REVIEW



クインティ

■ジャンル：アクション
■メーカー：ナムコ
■発売日：1989.6.27　■定価：4900円

『ポケモン』で大ブレイクした「ゲームフリーク」の処女作で、ファミコンを解析して勝手に作ったゲームを、ナムコに持ち込んで発売した。床のパネルをめくって敵やっつけて、全部倒すと面クリア。1ステージが10面構成の全9ステージ。



『ポケモン』でお馴染み「ゲームフリーク」が制作した本作、バトル画面はこんなにメルヘンチック！しかし、それ以外はあまりにも凶悪で、「オニのゲーマー集団」インディーズ（当時）の面目を躍如した。

ポケモンの原点

「ポケモンを作った男たち」の処女作品で、可愛いキャラクター以外はマニアックな仕掛けとトリックで充満したアクションゲームが『クインティ』です。

田尻智氏を中心としたゲーマー集団「ゲームフリーク」が、ファミコンを自分たちの手で解析して、公式の開発機材もライセンスもなしに手弁当で作った"勝手ゲーム"をナムコに持ち込んで発売、というのが、世に出るまでのいきさつ。要するに商業レベルに達するほど高品質なゲームマニアの自己満足的作品なのだから、鬼のように難しいのが当然なのでした。

「人形の国」に住む5人兄妹の4男カートン（＝主人公）に、恋人のジェニーができたことから、イタズラ好きの末妹クインティはジェニーをさらってしまう。恋人を助けに行くカートンの前には、8種類の人形＋3人の兄貴たちが立ちふさがるというプロットなんですが、今でもあれこれ邪心を掻き立ててくれるインモラルさが新鮮です。そして画面は決め打ちの固定式で、カートンのできる行動は「パネルをめくること」だけ。敵がパネルの上に乗っかった瞬間にぺりっとめくり、壁に激突させて倒すべし。直接ダメージを与えられない代わりに、様々な「特殊パネル」が心強い味方になります。中でも主人公をハネ飛ばす「アタックパネル」は攻略を楽にするほか、飛んでる間の点数が2倍になるスコア稼ぎの効用もアリ。他にも、くるくると回るザコ「バレリーナ」が最高スピードで回転してる時に倒すと1upなど、"やりこみ"要素も目いっぱい盛り込まれています。

こうしたテイストは、通信以外のパーツはいたって古典的で、しれっと昔なじみの顔をして子供たちのポケットに潜りこんだポケモンへと受け継がれたのでしょう。（多根清史）

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



美味しんぼ
究極のメニュー三本勝負

■ジャンル：アドベンチャー
■メーカー：バンダイ
■発売日：1989.7.25　■定価：5800円

美味しいものが大好きな頑固者、海原雄山と、東西新聞の美味しいものには目がないグータラ社員、山岡さん（実は雄山の息子）が、お互いに「究極のメニュー」を目指して戦っていく、原作の流れに沿ったアドベンチャーゲームである。

山岡さん食材クエスト

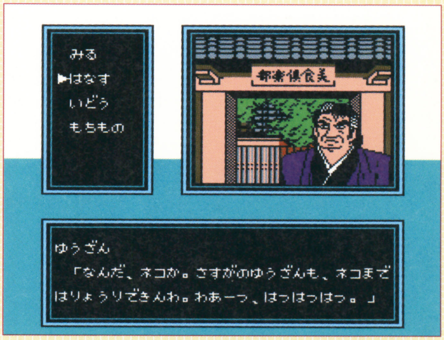
料理マンガに新境地を拓いた野心作、現代の乱れた食生活への痛烈な批判（人によっては読んだ後に食欲が減衰）、流行語にまでなった美味表現、料理マンガ不朽の金字塔……といえば「美味しんぼ」をおいて他にありません（狂牛病パニックに、我らが山岡さんがいかに対処するかが注目される昨今です）。プレイヤーは山岡さんとなって、ゆう子さんと共に「究極のメニュー」作りにまい進します。

原作を読んだ方ならご存知でしょうが、美味しんぼで重要な部分を占めるのが「食材を探しての行脚」。本作でもこの点はきちんと再現されています。RPGよろしく山岡さんが素晴らしい食材を探して東奔西走するのを実体験可能なのですが、料理マンガのゲーム化とはいえ、プレイヤー自身が美食の限りを尽くせるのではない辺りが実に微妙。何かを食べたとしても、山岡さんがダメ出しを連発するのは原作に忠実とはいえ、何やら複雑な気分になってきます。

本作は3章に分かれているのですが、一番難しいのが原作最初のエピソードをゲーム化したアンコウ編です。料亭を覗いただけで警官に連行されてアウト、漁師に酒を与えすぎるとアウト、アンコウの調理方法を間違えるとアウト……と実にシビア。

逆に、ここさえ越えてしまえば後はエンディングまで一直線といっても過言ではありません（第3章のラーメン編は山岡さんが様々なラーメンにダメ出しをするので、ラーメンを食いながらのプレイは控えた方が無難。警備員とのRPG風戦闘は「イヤソノ」の呪文で回避）。ゲーム化の時期が時期だけに、エンディングはラーメンを作った後の山岡さんがゆう子さんと屋台で飲んで終わり……と実にあっさり風味。正に通好みのゲームであるといえるでしょう。

（箭本進一）



これぞキャラゲーの醍醐味！ 絶妙なドットで描かれた「美味しんぼ」のボスキャラである海原雄山。名だたるグルメの彼氏も、「ネコまではりょうりできん」らしいです。原作の雰囲気がよく再現されてます。

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



マザー

■ジャンル：RPG
■メーカー：任天堂
■発売日：1989.7.27 ■定価：6500円

糸井重里が任天堂に企画を持ち込み、歓迎されるかと思いきや、ダメだしを食らい、新幹線で泣きながら帰ってから数年後、できた傑作RPG。バカのひとつ覚えのファンタジーなRPG全盛期にアメリカンホームドラマの世界観をとりいれた。



糸井重里の生み出した独特の世界観とシナリオ、さらにはアメリカを舞台にしながらも「日本的な泣き」に満ちている『マザー』のワールド画面。幻の『3』をゲームキューブで復活させてください！ 是非!!

日本RPGを成立させた1本。でも……

80年代は、コンピュータRPGというジャンルがゲーム界という枠を超えて、さまざまなアーティストやクリエイターをインスパイアした時代でした。いとうせいこうが「RPGはひとつのメディアだ」とさえ言った時代です。

日本ではテーブルトークRPGとの関連性が一度断たれたために、コンピュータRPGは、テーブルトークRPGをコンピュータ上で再現するものではなくなりました。そしてテーブルトークRPGの理念が抜けた穴に、ジャンプイズムやアニメテイストが入り込んで誕生したのが、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』でした。

『マザー』では舞台設定に60年代の古き良きアメリカのホームコメディやアニメのようなレトロな世界を舞台に選んでロードムービーのテイストを採り入れたストーリーと、美しさよりも独創性を重視した独特の立体的な画面デザインと、あえてシンプルな色調を選んだパステル画のような画面は決して古びていません。

まさに、RPGというジャンルが大きな夢をもって語られた時代に現われた、夢を体現した1本だったわけです。この頃のRPG、それもこの『マザー』は、自分たちが実体験しないまま映画で体験した追憶を再現するために「そばにあるもの」だったのです。

……しかし、この成功が後に、いわゆる「文化人」のRPG制作挑戦と挫折につながっていったのかもしれません。それは、RPGはコンピュータ上で動くものであるという現実的な制約と可能性の追求がぶつかりあった結果なのでしょう。結果『マザー3』発売中止という形になって、本人ですらも例外とはなりませんでした。

（阿部広樹）

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



忍者らホイ！

■ジャンル：RPG
■メーカー：アスキー
■発売日：1990.8.8　■定価：7800円

『桃太郎伝説』の制作チーム（さくまあきら、土居孝之）が90年にアスキーから発売したもうひとつのRPG。主人公の忍者のかぜ丸が、ドクロ将軍を倒す旅に出るというお話。『桃太郎』シリーズと同様、一貫した和み系ギャグが楽しいRPG。



アイコンが手裏剣の形をしていたりするなど、独自の雰囲気作りがハマリまくっている本作。「さくま節」の炸裂しているギャグと、それに伴ったグラフィックが必要以上にプレイヤーを和ませてくれます。

隠された1本！

ハドソンの桃太郎シリーズの主だった面子であるところのさくまあきら、土居孝之というスタッフがアスキーで作ったもうひとつのシリーズが、この『忍者らホイ！』でした。

このゲームは、ファミコン版の『桃太郎伝説』に比べて開発期間がかなり長期化していたものです。

しかし、そのわりには桃太郎シリーズに比べてグラフィックやサウンドや微妙な操作系など、作り込み的な部分でいまひとつパっとしない点が数多くあったのも事実……って、ぶっちゃけて言いましょう。このゲームの3年前に発売された『桃太郎伝説』ほどデキは良くありません！

しかし、そんなゲームにもやはり、さくま節だけは全開で大炸裂。

オープニング画面で火山からポンポンと噴き出されてくる主人公やメイン級キャラクターたちの中に、手足に顔がついた「Dr.スランプ」的ウンチくんが混じっています。

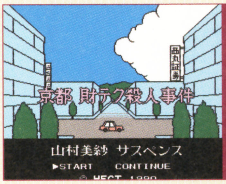
ここでキャラクターの飛び方がWindows95以前のパソコンゲームのように異様にガタついてることにも気付いてかなり不安にもなりますが、その不安は当たっているのでよしとしましょう。

しかし、このゲームは最初に登場する主人公の師匠の名前がいきなり「うんこくさい」だったり、『桃太郎伝説』にも多少は味付けされていたロウブロウなギャグが、かなり前面に出ています。

このへんを見ていると、『桃太郎伝説』は良い子のためのゲームだったのかもしれないけど、『忍者らホイ！』は悪い子のというかヒネた子のためのゲームだったんではないかと思います。案外クリエイター・さくまあきら本音は、こんなところにあったのかもしれませんよ。

（阿部広樹）

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



山村美紗サスペンス 京都財テク殺人事件

■ジャンル：アドベンチャー
■メーカー：ヘクト
■発売日：1990.11.2 ■定価：8500円

『京都龍の寺殺人事件』『京都花の密室殺人事件』に続く、山村美紗原作のアドベンチャーゲーム第3弾。株式取引がストーリーのメインになっていたり、ゲーム画面がやけに落ち着いていたり、子供を無視した大人仕様。値段も8500円也。

安楽椅子探偵

プレイヤーは、殺されてしまった親友「ゆみこ」の無念を晴らすため、駆け出しの俳優である「なつこ」と共に事件の謎に挑みます。「ゆみこ」が株に関わっていたことを知り、事件の手がかりを得るために複雑怪奇な財テクの世界へと身を投じるのです。

証券会社へ行けば、懇切丁寧な株の用語説明と共に「かう」コマンドで株を買うことができます。思わず証券会社へ日参、持ち株の上下を確かめる日々に本来の目的を忘れそうになってしまいます。気が付くと相棒「なつこ」も事件そっちのけで株にハマっており「営業マンとデートする」だの「今、手が離せない」だの言い出しているではありませんか。

もう当てになりません。頼れるのは自分だけ（「なつこ」のダメっぷりがプレイヤーを捜査に専念させるための演出だとしたら本当にすごい演出です）。靴の底をすり減らすような移動に次ぐ移動、聞き込みに次ぐ聞き込みでドロドロした人間関係が浮き上がってきます。

さらなる犠牲者も出現し、事件はヒートアップ。謎を解くべく訪れた証券会社でふと株の値動きを見ると、いかにも上がりそうだった株の値段が大幅に上がっているではありませんか。素晴らしい！ 全部売り払って大もうけでウハウハ。やはりこれからは薬品関連。次なる投資先を探したいのですがシナリオ上不可能なのが残念です。

捜査も大幅に進展、後は密室のトリックを解くばかり……と思っていたら、ロクに動いていなかったとしか思えない「なつこ」が勝手にトリックを解き始めたではありませんか。しかもエンディングの一番おいしいところもさらわれてしまう有様。金と男と株のスリルに浸って、人の情報で事件を解決、最後の最後でヒロインの座へ踊り出る。これぞ本当の安楽椅子探偵ってやつですか？ （箭本進一）



アドベンチャーゲームの王道、犯行現場に落ちていたボールペンを拾って、警察が来る前に犯人探しを始める主人公と駆け出しの俳優である「なつこ」。「しらべる」場所が「このへん」というアバウトさ！

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



必殺仕事人

■ジャンル：アドベンチャー
■メーカー：バンプレスト
■発売日：1990.12.15 ■定価：7600円

キャラクターが全部SDになっているものの、ストーリーや、台詞回しは原作に忠実な、全4章構成のアドベンチャーRPG。計10人の仕事人がそれぞれの必殺技を使って悪と戦う。セガサターンで後に発売された続編は悲惨なデキだった……。

テレビ版より黒いゲーム化！

「のさばる悪をなんとする 天の裁きを待ってはおれぬ」の口上どおり、晴らせぬ恨みをカネで請け負って、復讐を果たすピカレスク時代劇ヒーローの「必殺仕事人」たち。ときには悪代官を痛めつけて口を利けなくしてから、女郎の水死体と一緒に置き去りにして無理心中に見せかけ、わざと役人に発見させてお家取り潰しに追い込んだりと、まあヤンチャが過ぎて「必殺」の2文字が外されたシリーズ第3作目の「助け人走る」の例もあるんですが、いつの間にやら「時代劇は必殺！」と正道路線に色気を出し、明るく楽しく中村主水がワープロを打つような、別の邪道にハマりこんだワケです。今となっては「主水バースになる」というタイトルから、どんな内容だったのかサッパリ想像もつきません。

そして87年の「必殺剣劇人」を最後に、いったんテレビから姿を消すこと3年。ひさびさに登場した「必殺」が、このファミコン用ソフトでした。毎回、無理に時事ネタを盛りこんでいた末期のテレビ版がウソみたいに、ゲーム版は、初期のストイックさを取り戻しています。「ほんだむらの いっか4人を ころしてくれとたのまれただけだ」「くそのやくにもたたぬ がきだとおもっていましたが」ホントに任天堂さんのチェックを受けた正規ROMですかコレ!? と心配になる回春ぶり。ごぞんじ中村主水が、『ドラクエ』の勇者よろしく、殺人事件の聞き込みとこれ以上犠牲者を出さないために走り回るものの、人死にあってナンボの「必殺」ですから、ほとんどがムダ足に終わります。しかも、必殺チームの一員でかわら版を売ってる「すえきち」（実写なら秋野大作が演じるに違いない）まで斬殺！ 黒いオーラが強烈すぎて、名キャラクターの「念仏の鉄」がしれっと復活してるのが目立たなくて惜しくもある1本です。

（多根清史）



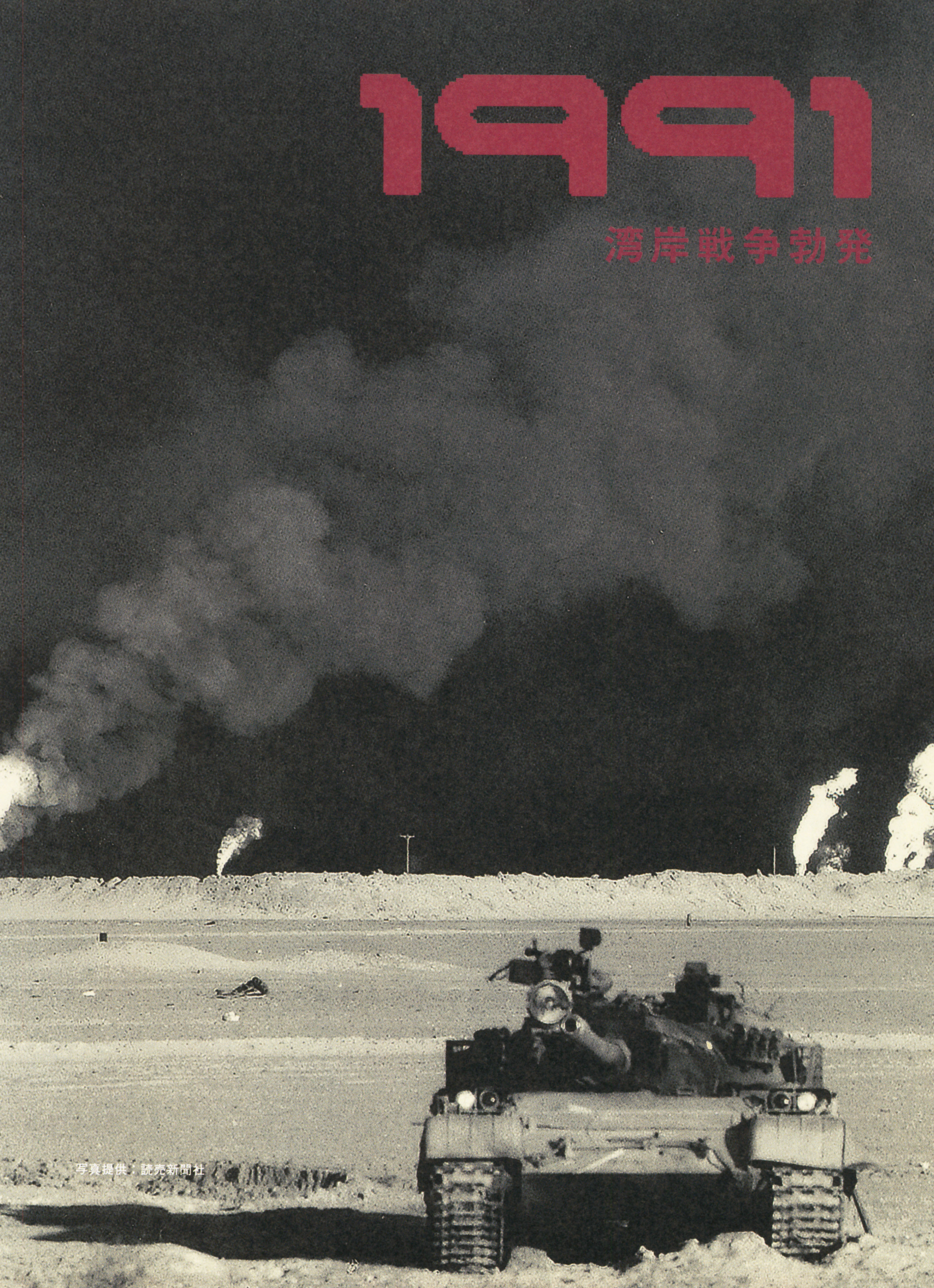
2頭身の中村主水（藤田まこと）が妙にハマる尋問画面。基本的に本作は初期のダーク「必殺」リスペクトなので、「おどす」というコマンドもノー問題なのです。セリフの暗黒っぷりも本当に素晴らしい！



立川志加吾の今こそファミコン!

1991

湾岸戦争勃発



写真提供：読売新聞社

くにおばかりがテクノスじゃない！

テクノスジャパンといえば、ファミコンでの『くにおくん』シリーズなどの名作や、海外開発に移行してすっかり意味不明状態に陥った『ダブルドラゴン』シリーズなどを想像される方も多いでしょう。

実際『バトルトードvsダブルドラゴン』みたいな怪作ソフトや、日本では一切リリースされていない海外オンリーのインチキ臭さ猛爆発方面に流れた『ダブルドラゴン』シリーズ、『くにおくん』シリーズのファンは決して少なくないでしょう。たとえファミコン限定にしても。

しかし『くにおくん』やアクションゲームですらないテクノスゲームにも、他のゲームに勝るとも劣らない名作ゲームがありました。それが本作『すごろクエスト』なのです。

この『すごろクエスト』は、RPG風のボードゲームの上でダイスを振りつつ装備をパワーアップさせ、ミッションをクリアしていくゲームです。『ドカポン王国』や『ネクストキング』といったボードタイプゲームの元祖は、こんなところにありました。

ボードの上をチビチビレベルアップしながら装備を整え、アイテムを買ってクリアしていくという、今どきのゲームでは苦痛に感じることが部分が純粋に楽しめます。ああ、自分はRPGのこういうところが大好きだったんだと思い出せること請け合いです。

それを思い出させてくれるのがRPG風ボードゲームだというのが、なんとなく皮肉めいてはいますけど。

作りもさすがテクノスジャパン作品らしく丁寧な仕上がりになっていて、グラフィックもあまり古さは感じさせないこのゲーム。なつかしく思い出せたなら、是非とも遊んでみてください。

（阿部広樹）

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



すごろクエスト

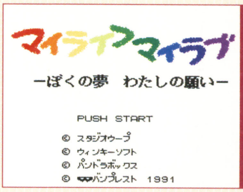
■ジャンル：ボードゲーム
■メーカー：テクノスジャパン
■発売日：1991.6.28　■定価：6500円

タイトルから予想される内容そのまんま、すごろくのマップをサイコロを振りながら進んでいくRPG。なにもかもがサイコロ頼みのゲーム進行は、テンポ良く、バランス良く、ロールプレイングゲームの面白みの根本を再発見できるかもしれません。



画面は『ドラクエ』風。画面右のサイコロを振って進み、止まったマスに従ってアイテムをもらったり戦闘したりする……と書くと「それって『桃鉄』まんまじゃん！」なのだが、中毒性は非常に高いです。

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



マイライフマイラブ

■ジャンル：ボードゲーム
■メーカー：バンプレスト
■発売日：1991.8.3　■定価：9600円

『ラストハルマゲドン』『BURAI』等、一癖も二癖もあるPCゲーム作りで有名な飯島健男氏が手掛けたファミコンソフト。ボードゲームをやりながら、人生をシミュレートする。幼稚園児から始まり、小中高から就職、結婚、死亡でゲームオーバー。凄絶です。

4歳児、はじめての「どうせい」に失敗！

人生ゲームが数々ある中で、「人生まるごとシミュレーション」という志は天よりも高いソフトが本作です。作者はPCゲームの『ラストハルマゲドン』では1000階ダンジョン、『BURAI』なら「敵は2億4千万、8匹の狼たち」でド肝を抜いた、あの飯島健男氏！　より正確にはド肝”だけ“抜く猫だまし→猫パンチだった過去も水に流し、今度こそ……とショップに予約まで入れた当時の筆者でしたが、今振り返ると、よほど人生を丸ごとやり直したいドツボにハマってた時期でしょうか。

自分の分身となるのは、天界に寝っ転がる愛らしい天使です。自分で誕生日を決めて、コウノトリさんに下界へと運んでもらうと、千昌男クリソツの4歳児に転生。キャラクターデザインは「少年アシベ」の森下裕美だけあって、生活臭を3頭身に押し込めた絶妙なバランス。さすがは「ガロ」出身マンガ家とうならされるコクがあります。

そして幼稚園児からのスタート。さっそく、コマンド「どうせい」を実行！　あっけなくハネられました。一介の4歳児にできることが多いはずもなく、素直に親のスネをかじる日々を送ることに。

ゲームの基本進行は、「人生ゲーム」的にすごろく。Aボタンでサイコロを振って、出た目の数だけ進むのは同じなんですが、対戦相手もなく、延々と1人だけで振り続けるところが斬新です。そしてBボタンでは、先ほどの「どうせい」や「こいびとわかれる」ほか各種のコマンドが表示され、人生に節目を付ける行為をやらかします。

しばらくすると、例の「アシベ」のじいちゃん似の神様が人生の目標を選びなさい、と降臨。「がくりょく」「たいりょく」「ともだち」「こいびと」「にんきもの」「しょじきん」の各ジャンルで、100人中何位かのランキングが監視されて、そのトップを目指せというお達し。「がくりょく」はともかく「にんきもの」まで順位をつけられるのは、控えめに言っても大きなお世話です。

神様たちは、天界でトトカルチョでも開帳してるんでしょうか。

UFOにさらわれて殺し屋に！

食うに困らないゲームの気楽さ50％、コネを幼少から作っとけば後で役に立ちそうという打算50％で、「ともだち」を目標に決定。さあ、友達いっぱい作るもん！

最初のお友達は、ようへいくん。4歳から頭髪が逆ザビエルというか天然モヒカンで行く末が楽しみな親友と、これから思い出を作っていきたいもの。そんなことを考えながら、ふとアクシデントのコマに止まりました。

「ともだちと さんぽをしてたら ようへいくんが くるまにひかれちゃったよぉ！どうしよう！どうしよう！」

まあ、この後に入院して、見舞いを重ねて友情を深め合うのかと思いきや……

「ようへいくんは そのまましんでしまった」

そして路上のカエル並みに、ぼこぼこ轢き殺されて行く友人たち。「ともだち100人」計画、あえなく挫折！

めげずに、今度は友だちが何人死のうが影響を受けない「がくりょく」に目標をチェンジ。ガリ勉のかいあって、100人中20位まではい上がってきました。すると4年に進学したら、300人中300位に転落。ライバルを増やしたうえに平均点をアップするなんて神様、あんまりだよ……。

どのジャンルであれ1位を目指して爆進していると、他のことに一切手が回らないことに気付き、マターリと生きることに決定。そう悟りを開いた瞬間、UFOの怪光線を浴びて理系の学力が2倍にアップ！　やっとデートエリアが出現して、せっせと好みのタイプに貢いだのに、後にテレビ番組への出演しか恋人作るチャンスがないと分かって地団駄ふんだのも、ホロ苦い青春の1ページです。

こうした波乱に満ちた前半生のわりには、後半生にパッとしない中年ルートに入ると、何の波風も立たないリアル人生そのもので、未来も希望もなく死ぬのを待つだけなのが、ゲームとしては難アリ。しかし「愛人作りホーダイ」だの「中卒で殺し屋」だの、三池崇史監督のVシネのような太く短い人生を送れるとの風評を聞くと、また遊んでみたくてたまらん筆者は、実は本作が大好きだったのかと10年ぶりに自覚した次第です。（多根清史）





サイコロを振って数だけ進んで行んでいく「たね きよし」くん、5さい。友達の「ようへい」くんは車に轢かれて「そのまま しんでしまった」そうです（涙）。あまりにも無茶すぎる展開なのだが、それが「飯島マジック」なのか？そうなのか？

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ELITE

■ジャンル：シューティング
■メーカー：イマジニア
■発売：1991

ヨーロッパだけで発売されたホンマものの隠れた名作。ファミコン後期、ファミコンを知り尽くしたプログラマーが挑戦したオーバーヒートしそうなワイヤーフレームは必見。ゲームそのものは、オーソドックスな3Dシューティングである。

ホンモノの隠れた名作！

たとえば、ちょっとしたマニアならファミコン後期のゲームには名作が多いことは知っていることでしょう。特に90年代に入ってからのファミコンゲームのデキの良さには、一種神がかり的なモノを感じる人も多いかもしれません。で、ゲーム誌なんかでも隠れた名作特集を組んだりし始めているわけですが、この『ELITE』を紹介せずして何が懐かしの隠れた名作ゲームだといいたいところです。この、たぶん誰も聞いたことがない『ELITE』というゲームは、名作ぶりどころか隠れぶりまで一流です。

まず名作ぶりからご紹介しましょう。このゲームでは主人公はスペースシップの操縦手として、銀河を股にかける交易商人か、交易商人をつけねらう宇宙海賊か、宇宙海賊を狩る賞金稼ぎになります。

しかも、職業はシステム的にどれかに固定されるわけではなく、自分のスペースシップの調整によって気分次第でどれにでもなれます。たとえ商人でも自分より貧弱な交易商人を見つければ積荷を強奪してもいいし、自分の縄張りを荒らす宇宙海賊を見つけたら、ブチ殺して賞金にしてもいい。賞金稼ぎだけどちょっとヤバい取引き（遠くて危険な宙域に高価なものを運ぶ）を受けるとか。

星々を股にかけたスペースオペラな一匹狼気分を満喫できる、最高のシステムになっているわけです。

そしてここからが重要なのですが、このゲームはファミコンほぼ唯一のワイヤーフレームシューティングゲームです。

ワイヤーフレームというのは、古くは高速船のゲームやX68000用の『スター・ウォーズ』のような線画で表現した感じといえば分かるでしょうか？ 詳しくは画面写真をごらんください。

ファミコンでこれをリアルタイムでやるのは技術的にものすごく大変で、そのためにファミコンではこういう表現をごく一部に用いただけで終わっていました。それを、実質的にたった2人でファミコンに移植してしまったのです（もともとこのゲームはイギリスのマイナーパソコンのゲームでした）。

いったいどのへんが隠れた名作ゲームかと

いうと、本作『ELITE』はイギリスはおろかヨーロッパ圏で大人気のゲームとなりましたが、なぜかアメリカでは人気に火がつきませんでした。そのためか、NES版はヨーロッパ専売ソフトとなってしまったのです。

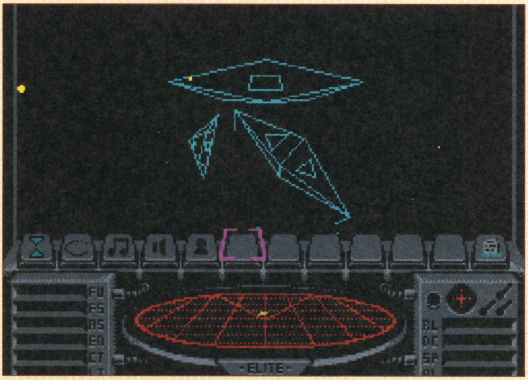
ちなみに手元にあるものもスペイン語版で、マニュアルを読むために制作者本人のホームページを探す羽目になりました。そのせいで、アメリカあたりのブッ濃いビデオゲーム史研究系のホームページを探し回っても『ELITE』に関してはほとんど全く何の情報も載っていません。イギリスとアメリカでは好まれるゲームの傾向が全く違うので、イギリスでは相当に有名な本作も、アメリカではほぼ知名度がないに近い状態です。

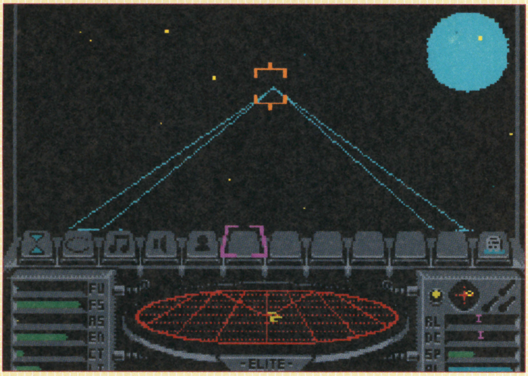
せめてアメリカで発売されていれば……

ヨーロッパではテレビの受像方式がPALという方式になっていて、日本やアメリカのNTSC方式とは異なります。だから、まともにプレイするにはPAL用のモニター、ヨーロッパ版NES本体、電源変換コネクタが必要になります。NES版『ELITE』は、ヨーロッパ専売ために日本では全く知られていないソフトになりました。日米のマニアは、お互いに日本とアメリカで発売されたゲームしかフォローしていないので、ヨーロッパものはないがしろにされがちです。しかも発売元はイマジニア、つまり日本の会社です……『消えたプリンセス』とかは要らなかったから、日本でコレを発売して欲しかった！

作者、イアン・ベルのホームページ（http://www.zx.ru/www.cix.co.uk/~ibell/elite/）では、さすが優れたハッカーらしく各種移植版の『ELITE』をファミコン版も含めてすべて無償で公開されています。そして、ここでも残念ながら隠れた名作の理由がありました。こいつがまともに動かないのです。残念！

それでも、このゲームにはファミコン屈指の名作として、アメリカで発売されたNES版『MULE』などとともに、隠れた名作ゲームとして紹介される価値があるわけです。まったくもって、何重もの意味で隠れた名作になっています。（阿部広樹）





ファミコンの画面とは思えない『ELITE』のシューティング画面。ファミコンほぼ唯一のワイヤーフレームシューティングである本作の画面は、懐かしの高速船ライクで最高にカッコイイ！ヨーロッパだけで発売された、これぞ本物の隠れた名作!!

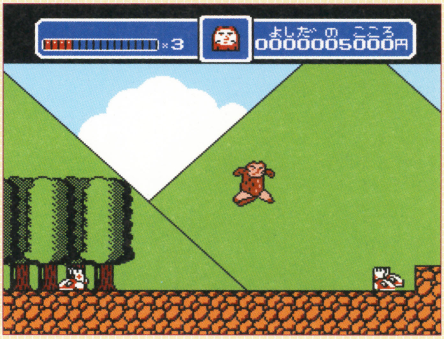
FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



伝染るんです。かわうそハワイへ行く

■ジャンル：アクション
■メーカー：タカラ
■発売日：1992.3.6　■定価：6800円

90年代を代表するギャグマンガ「伝染るんです。」のファミコンソフト。タイトル画面がすでにバグっていたり、原作で1コマしか登場していないキャラが敵キャラだったり、お金（よしだのこころ）がインフレしすぎて意味がない点もいとおかし。



「かわうそくんって、こんなに元気だっけ？」という原作ファンの素朴な疑問が炸裂する本作の画面。しかし、オープニングやお店のおばちゃんといったキャラには吉田戦車の風味があり、ツボにハマる。

いけない、ハワイのことかんがえちゃ！

かわうその攻撃方法は「パンチ」「踊り」「ビーム」「ゴオオオオ」「ちっ」の5種類。「パンチ」「踊り」は射程が異常なまでに短い頼りなさ。「ビーム」は普通の攻撃方法か……と思いきや、使用時に全身が無敵になるという便利すぎる代物。「ゴオオオオ」は原作でのかわうその怒り（不動明王がバックにでるアレ）で、画面全域に強力なダメージを与え、技中は完全無敵になるというハイスペック。「ちっ」はいわゆる失敗です。これらの技はボタンの溜めによって使い分けるのですが、「すごく判定の小さい攻撃」か「全身無敵」か「失敗」かのどれかという強烈な三択。

攻撃に回数制限はないため「ゴオオオオ」のタイミングさえ覚えてしまえば、シューティングでいえばボム無制限。アクションゲーム界で最も神聖な言葉である「全身無敵」が最も濫用されているゲームであるといえます。

そんなかわうその行く手を阻むのは原作初期のキャラクターたち。「タンバリンで車を止める男」「オバケ注意の張り紙の挿絵のオバケ」「砂場男」といった激レアキャラのオンパレード。「傷」「オール5」といった病んだキャラクターも再現されているのは（オール5は出てくる度に矢で射殺されるという懲り様）、嬉しいのや何やらよく分りません。

買い物に使う「よしだのこころ」の単位は何故か「円」で、道中でものすごい額が手に入るインフレっぷり（かっぱくんの所持金は1200万円）。店に行っても売っているのは「ほんもの」「これもの」「うらぎりもの」と得体の知れないものばかり。

最終ボスはかわうそとは何の関係もない杉山課長……とプレイヤーをいい意味で煙に巻いていることのとらえ所のなさは正に原作に忠実であるといえるでしょう。（前本進一）

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



舛添要一 朝までファミコン

■ジャンル：アドベンチャー
■メーカー：ココナッツジャパンエンターテイメント
■発売日：1990.12.15　■定価：7600円

「朝まで生テレビ」のパネリストとして有名だった、国際政治学者の頃の舛添要一が名前を貸したADV。タイトル元になっている「朝生」とは関係なく、主人公はサラリーマンとなり、派閥闘争を潜り抜けながら、リゾート計画を成功させる。

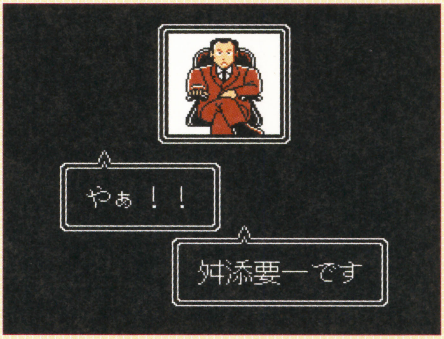
時代の幻影

近年、国産ゲームでは有名人ものは絶滅の危機に瀕しているのですが、本作の発売された時代においては、有名人とゲームは蜜月の関係を築いていました（現在も海外においては有名人もののスポーツゲームが多数リリースされています）。様々な有名人がゲームに登場する中、誰も予想しなかった人物がゲームになりました。舛添要一。終わりなき討論番組「朝まで生テレビ」のパネリストにして現職の参議院議員です。知性派の登場したゲームがいかなるものかというと、「朝生」のゲーム化でもなんでもなく、アダルトな雰囲気漂う企業ものアドベンチャーだったのです。

主人公は「ココナッツ商事」のサラリーマンとなり、会長派と社長派の派閥闘争を潜り抜けながら、リゾート計画「グリーン計画」を成功させます。アイテムは名刺に書類にアドレス帳、舞台は会社に料亭、イベントは接待にスキャンダル。登場ギャルはOLに料亭の女将、敵は自社内の派閥です。ビジネスパートナーや敵に対して「ひく」「ほめる」「すすめる」「ひっかけ（!）」などのコマンドを駆使してこれを成功に導くというビジネスマンガ的な展開は、子供のユーザーを置き去りにしており、当時のファミコンの懐の深さを感じさせます。

舛添要一は苦戦するプレイヤーに時に的確なアドバイスを授け、時に謎のビジネスクイズを出す頼れる男として登場。アドバイザーというには余りにも大胆な活躍に、エンディングでプレイヤーの度肝を抜いてくれます。

本作はいわばアッパー系、「島耕作」も真っ青のサクセスストーリーです。引き抜きの誘惑を退け、公私共に会社に尽くして尽くして尽くし抜くことで栄光を掴む主人公の姿には、会社と人がお互いを信用することのできた古き良き時代を見ることができます。（箭本進一）



現在の舛添氏は間違いなく忘れている（あるいは忘れたがっている）であろう本作だが、後期ファミコンのグラフィックは選挙ポスターにでも使いたいような美しさだったのだ。そして、今こそ続編を！

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



サマーカーニバル'92 烈火

■ジャンル：シューティング
■メーカー：ナグザット
■発売日：1992.7.17 ■定価：4980円

マニアの間では猛烈に評価の高い縦スクロールシューティング。ファミコンで表示可能なかぎりの無数の敵と弾が、画面のチラツキをモノともせず、文字通り所狭しと迫ってくる。弾幕をかわす近代のシューティングがファミコンで味わえる。

ファミコンSTGの最高峰！

きょうび、ゾンビやらエイリアンやらお髭の中東武将（必殺技＝活字にできないこと）やらを銃で撃ちまくる遊戯を「シューティング」と呼ぶようになったのかい、と横目で見やりそうな正統派の縦スクロールSTGが『烈火』だ。

後年、洒落のめした専門学校卒業作品に見える正味のところプロ制作なのぉ〜ッ!? 的『プラネットジョーカー』を送り出して物議をかもしたナグザットだが、PCエンジン用の『聖霊戦士スプリガン』や『ネクスザール』等のド熱いシューティングをゲーム戦士たちに派兵してきた硬骨メーカーだったのだ。

初期の『ドラクエ』で最大4人パーティの理由は「4つ以上キャラクターを並べられない」ファミコン性能の限界から来ていたわけだが、『烈火』はそんな細かいこと無視！ スタート直後から雲霞のごとくザコを放流し、その過負荷に画面が悲鳴を上げてチラツキまくる仏契（ぶっちぎり）ぶり。

でもプレイに支障はなく、圧倒的な物量で攻めてくる敵を、スピーディに飛び回る最新鋭巡航戦闘機「烈火」がさばき切るワンマンアーミー姿が痛快きわまれり。敵弾も弾幕の濃度を持ちながら高速にカッ飛び、手元が狂うと涅槃がドット単位で近くなる綱渡りの連続だ。BGMがグルーブ感さく裂のテクノ節で、背景が波打つラスタスクロールと相まって大人の雰囲気たっぷりだ。

当時はトンがり過ぎ、今でも古びた感じを受けない本作の志は、同じプログラマー「S'YAGAWA」氏が手がけたSTG『バトルガレッガ』に受け継がれている。どっちも激ハードなふたつのゲームが「初代」と「続編」の関係にあるという事実は、ラスボスにたどり着いて初めて判明するところまでハードコアなのであった。

（多根清史）



思わず「これがファミコン!?」と唸ってしまう、『烈火』の画面。評価は最高に高く、「ファミコン最強のシューティング」という称号も全く大げさに聞こえない、これぞ後期ファミコンの傑作中の傑作である！

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ぴょこたんの大迷路

■ジャンル：アクション
■メーカー：サンソフト
■発売日：1993.3.19 ■定価：4980円

ルポマンガ家ピョコタン先生……ではなく、キャップの似合うキッチュなうさぎの「ぴょこたん」が主役のキャラクターゲーム。内容は幼児向けのミニゲーム集。特筆すべきは、93年というファミコン後期に描かれた、磨きのかかったドット絵だ。

ぴ、ぴょこたんっスか？

2001年の我々が「ぴょこたん」と聞くと、早朝子供情報番組「おはスタ」にもイラストやキャラクターを提供していて本誌や「ゲームラボ」でもイラストマンガでおなじみのピョコタン先生のアホアホマンガを思い出しがちです。

しかし、このぴょこたんはパンツ一丁に革靴を履いたハゲの眼帯だったり、白目しかないコワい顔の四角顔オヤジだったりはせず、カラフルな帽子をかぶった愛らしいウサギの坊やです。

93年発売のゲームなんて、幼児向けのうらぶれたどうでもいいゲームなんだろと思って遊んでみたら、ファミコンでよくぞここまでと褒めたくなるほど画面レイアウトがポップなゲームになっています。

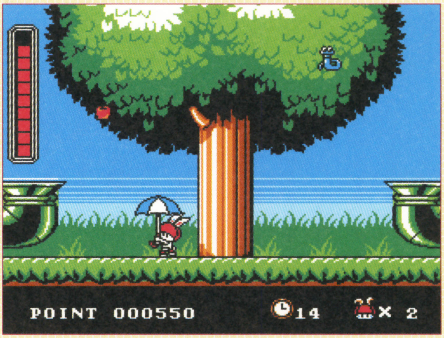
本作は名前のとおり、ゲームもそれほど複雑ではなく難易度も低い、幼児向けのミニゲーム集です。池に浮かんだ蓮の葉を飛んでいくゲームやカエルの歌った順番を記憶する記憶ゲームなど、分かりやすくて遊びやすいミニゲームをクリアしながらゲームを進めていきます。

この全体を統一するキャラクターのドット絵やマップの色使いの洗練されぶりは、これもひとつの小さな文化の隠れた精髄と言ってもいいでしょう。

我々がスーパーファミコンにかまけている間にファミコンはひっそりと消えていきましたが、93年というファミコン末期になって発売されたゲームはここまで洗練された小品を残せたのかと思うとつくづく「ハード末期のゲームは侮れない」と思います。

派手さのない幼児向けゲームですが、この子供に対するやさしさは、末期ファミコン文化のありようを体現するようなゲームになっているといえるでしょう。

（阿部広樹）



某国の方々に分けてあげたい程にピースフルな戦闘画面。上からリンゴやヘビが落ちてくる。派手さはないが佳作である。ちなみに「ぴょこたん」というラブリーな名前が示す通り、主人公はウサギです。

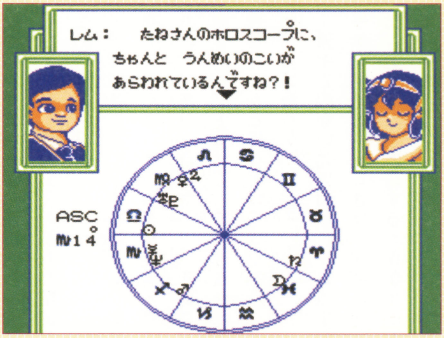
FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



愛先生のO·SHI·E·TE
わたしの星

■ジャンル：占い
■メーカー：アイレム
■発売日：1993.3.26 ■定価：12800円

12星座、10惑星を使った占星術で、マドモアゼル・愛先生が、恋愛運、今日の運勢など、8種類の項目を占ってくれるソフト。男に媚びたキャラクター。幸せを招くおまじないは「レムス、レム、ルーイ」（笑）。ほんと？ ぼく信じない。



「たねきよし」さんの「うんめいのこい」を熱く語る愛先生（左！）とレム。「うんめいのこいびと」とは「31さいのとき」に「クラブ・サークルでしりあう」そうです。良かったね！（以上、カッコ内は原文まま）

「レムス、レム、ルーイ」と唱えてみました

「マドモアゼル・愛センセイって男なんくわぁ！（くわえた葉っぱを飛ばしながら）」という衝撃の真相を、ヒタ隠しにする本作では、実際ほとんど「わたしの星」を教えてくれる女の子・レムが出ずっぱり。中年男のギトつきを中和した手に優しいマイルド配慮なんでしょうが、かといって男子が買うとは思えない占いソフトだけに、レムの顔面も煮え切らないことこの上なく、萌えとは無関係な星雲からきた珪素生物然としています。まあ、目に厳しいユーザーインターフェースごときはさておき、占いが当たってれば問題ナシ。

「レムはあまりやさしくされるとダメ。すこしくらいつきはなされたほうがかえってモエちゃうの」

お前の好みなんか誰も聞いてへんわい！とアタマの沸点が音を立てて下がっていくフシギ無双を連発するレム。男子にとっても辛いンですが、女子でもこういう媚びフェロモンを振りまく同性はウザくありませんか？

「たねさんが うんめいのこいを たいけんするのは いつごろですか？」「31さいのときです」……ゴメン、外れてる上に過去。けど生年月日も現在の西暦も入力したっしょ！

火も煙も粒子さえも立たない人間にとっては占うたびにハートがギザっていくんですが、これから恋する女性のシルエットを見せてもらいます。「このひとに にたじょせいとであったら ちゅうもくしてください」って、そらザボンみたいな輪郭の女性がいたら別の意味で注目しますがな。彼女に会うために、出かけるときに両足のかかとをコンコンと3回打ちつけて、ふかーく深呼吸。そして息を吐くときに「レムス、レム、ルーイ」とソッと唱えてみろというんでしょうか（「しあわせをまねくおまじない」より）。

（多根清史）

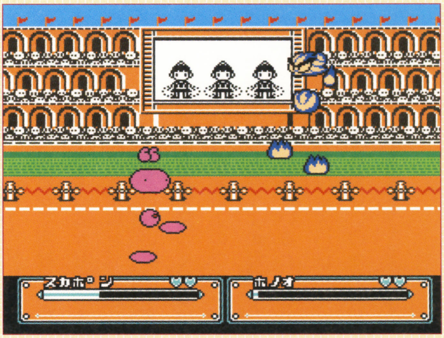
FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ジョイメカファイト

■ジャンル：格闘アクション
■メーカー：任天堂
■発売日：1993.5.21 ■定価：4900円

ロボットのパーツを別々の個体として動かすことで、ファミコンながら複雑なアニメーションを実現させた、対戦格闘アクション。スーパーファミコン発売から3年も経過している93年に、こういうゲームを任天堂が作っていたことに注目したい。



『ストⅡ』の1年後に「よくぞ、ここまで！」と絶賛したくなる『ジョイメカファイト』のバトル画面。「ゲームの面白さはスペックではなく、込められたアイディアだ」ということを実感させられる任天堂の傑作。

センスと技術力

92年に発売された『ストリートファイターⅡ』は、「格闘ゲーム」という新しいジャンルを作り出しました。巨大なキャラクターが複雑な動きをするこのジャンルは、当時のコンシューマー機に完全再現するのは難しく、移植時に何がしかの要素や動画枚数が削られるのが常でした。そんな逆風が吹く中、本作『ジョイメカファイト』は発売されました（スーファミ版『ストⅡ』の1年後！）。いわゆる人体を完全に再現するのではなく、自キャラを関節部分の存在しないロボットとするという荒業によって、ファミコン上で格闘ゲームを可能としたのです。

頭や胴体、足首といったパーツが空中に浮いているように見え、画面写真などの静止画では違和感があるのですが、百聞は一見にしかず。人間型から非人間型まで、実に多彩な表情を醸し出します（特にエンディングのスカポンの踊りは必見）。関節部分が存在しないだけに、想像の幅が広がります。

色数の少なさも本作においてはハンデとはなっていません。上品にまとめられた色彩は、現在見ても目からうろこが落ちるほどです。

実際のプレイ感覚も連続技に乏しい（ほぼ存在しないといっていい）もので、実に快適にプレイすることできます。8方向＋2ボタンとは思えないほど技のバリエーションも豊富です。

ゲームにおいて、マシンスペックが価値基準の全てではありません。マシンスペックの低さを、センスと技術力でカバーした結果、16ビット機に一部存在したアレな移植を超えるに至ったのです。これから、アレな格闘ゲームを評価するときに「ファミコン並」と表現することを禁止します。なぜなら、ファミコンには『ジョイメカファイト』が存在するからです。

（箭本進一）

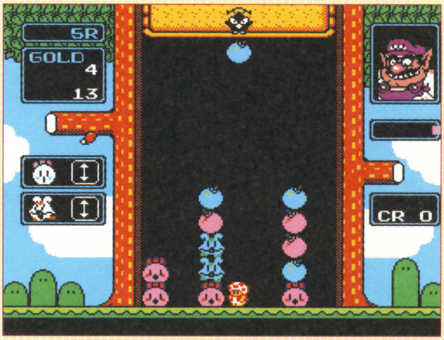
FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



ワリオの森

■ジャンル：パズル
■メーカー：任天堂
■発売日：1994.2.19　■定価：4900円

主役はもちろんワリオ。画面下にいるキノピオを操って、ワリオが落とすモンスターとキャサリンが落とす爆弾とを組み合わせて、縦・横・斜めに「爆弾を含めた状態で」3つ以上並べれば爆発して消える――という、落ちものパズルゲーム。



爆弾を含めた状態で敵を縦・横・斜めに並べれば爆発！　画面の右上に控えているワリオのキャラはあまりにも凶悪すぎで、一生懸命に頑張っているキノピオに、下卑た笑顔で爆弾を投下しまくっていく。

あきらめないこと

『テトリス』を元祖とするいわゆる「落ちものパズル」は、実に様々なバリエーションを生み出しながら今日に至ります。大手メーカーなら一度は手を染めているといっても過言ではない「落ちものパズル」への、任天堂式の回答が本作『ワリオの森』です。

本作のルールは至って単純。敵を縦・横・斜めに「爆弾を含めた状態」で3つ以上並べれば敵が爆発して消えます。全部の敵を消滅させれば面クリアー。いわゆる「落ちもの」としては無個性に見えます。

しかしそこは任天堂。プレイヤーが操るのが単なるカーソルやブロックでなく、キノピオというキャラクターであるという点が、本作ならではの深みを生み出しています。

「敵を持ち上げる」「敵を蹴飛ばして滑らせる」「落下しながら、積みあがった敵の1体をタイミング良く掴む」……といったアクションが、本作を「落ちもの」という言葉で一括りにできない境地へ押し上げています。

本作のアクションは実に多彩です。普通ならば手をこまねいて見ているしかない状況でも、本作ならば打開することも可能です。「あきらめること」これこそは本作における最も愚かな選択肢です。必ずとはいかないものの、あがいていれば何処かで突破口が開けるのです。押しつぶされそうになりつつも苦し紛れに蹴飛ばした爆弾が連鎖を引き起こし、そこからの大逆転クリアの思い出は、本作プレイヤーの全てが心の奥に持っている宝石でしょう。本作では、画面右上のウインドーにワリオが出現してプレイヤーの邪魔をします。しかし、プレイを続けていると、このワリオが「あきらめんのか？　まだいけるんじゃないのか？　本当にそれでいいのか？」と叱咤激励しているようにも見えてくるのです。

（箭本進一）

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



パチスロアドベンチャー3

■ジャンル：パチンコ／パチスロ
■メーカー：ココナッツジャパン
■発売日：1994.5.13 ■定価：7900円

『パチ夫くん』シリーズのヒットで一躍有名になったココナッツジャパンから、兄弟ソフトとして発売された『パチスロアドベンチャー』の第3作目。パチスロ店を舞台に、ななぞろえ博士が活躍。実際に存在する8種類のパチスロが登場する。



まさにシンプル！ あまりにも「そのまんま」なパチスロ画面。しかし、これがパチスロユーザーに広く受け入れられたのも事実で、現在もパチスロゲームは「実機シミュレータ」として売れまくっている。

ホントに「ひどいや！」

3度の絶食より博打嫌いで『ドラクエ』や『女神転生』では絶対にカジノで遊ばないタイプのみなさんこんにちは。それ以外の人はごきげんよう。ここは、ギャンブル嫌いの、ギャンブル嫌いによる、ギャンブル嫌いのためのギャンブルゲームレビューです。モチのおいしさを、モチを食べたことがない人に、モチがマズいと思ってる奴が説明しているような文章になっています。

新しいパチスロ店インカムが開店し、その開店の様子が生中継されます。この店の特徴は「へたくそなひとはきてもいいけどかならずまけます！」というマニア向けのショップでした。とりあえず、難しいパチスロ店なんて宣伝して客なんて来るのか？というパチスロの本質（簡単に勝てれば勝てるほどいい）にあまりにも反逆したオープニングに度肝を抜かれるでしょう。いくらなんでも、この設定が無茶なことぐらいは分かります。

そこで「ひどいや！」と思った博士によって作られたのがパチスロロボット。主人公はこのロボットになって、自分につけるパーツを制作してもらうためにパチスロ屋に行ってコインをかせぎ、博士に仕送りします。

パチスロマンガなんかでも、設定に相当無理があるものが多いから、これはこんなものでしょうか。パチスロの部分は、台の設定そのものは大甘なものの、作りとしてはなかなか本格的なものになっていて間違っても『たけしの挑戦状』のスマートボールみたいなパチンコのようにはなっていません。

今のパチンコ・パチスロゲームといえば実機シミュレーターが主流になっているようですが、ゲームとしてパチンコやパチスロの面白さを取り込もうというのはやはり無理があったんでしょうか？ そんな過渡期の矛盾を体現した1本なのかもしれません。（阿部広樹）

FAMILY COMPUTER GAME REVIEW



高橋名人の冒険島Ⅳ

■ジャンル：アクション
■メーカー：ハドソン
■発売日：1994.6.24　■定価：5800円

『スターソルジャー』で一世風靡したハドソンの高橋名人。名人をモデルにしたゲームは『高橋名人の冒険島』『Bugってハニー』など。そして1994年6月24日に発売された本作こそ、ファミコン最後のソフトである。歴史としてあまりにも完璧すぎだ！

高橋名人とカジメ焼き

最近、高橋名人を記事で取り上げるファミコン世代が支配したメディアのアツさと、それを受けた読者のサムさの間に熱帯性低気圧が発生しそうな温度差が観測されていますが、それは名人にとっても大変幸せなことです。今冷静になって考えてみると、立派すぎるアゴに貫ろくタップリなお腹、四季折々を踏み倒して年中トレーナー着用の成年男子には、子供のアイドル以外で社会に受け入れどころが存在しません。もし万が一、高橋名人マンセー人気が20年も続いていたなら、名人本人も引っ込みが付かなくなり、寝ても覚めても名人の仮面を脱げないばかりか、まっとうな家庭生活さえも遠い夢となっていたでしょう。またピュアな子供たちなら、大好きな名人の体型だって喜んでマネしたかもしれません。うたかたの夢は、泡のように消えて万事は丸く収まるのです。収まってたのになあ。

さて現在、「コミックバンチ」で「男たちの好日」を描き、札束をカジメ焼きの海岸でバラまく化学薬品業者や、熊殺しの現場監督などエキセントリック過ぎるアレンジで（一部に）大好評のマンガ家・ながいのりあき先生は、かつてコロコロ誌上で「電脳ボーイ」というゲームマンガを連載していました。頭がトンガった小学生の「祭場一騎」が、例によってゲームでシメまくる話なんですが、そんなやさぐれた日々に、高橋名人と出会うエピソードがあったのです。「腰みのひとつで、だれ？あのおじさん」と『高橋名人の冒険島Ⅱ』PRのドサ回りでガキに指差されてた名人。デカい弁当箱からハシでグリーンピースをつまみ出して豆の苦手な子供にご飯を分けてあげるという、16連射の健在ぶりと優しさを同時にアピールする器用なマネをしておられました。

そして特訓もナシに16連射を覚えちまう一騎。名人真っ盛りの頃なら前後編は引っ張れそうな熱血エピソードが、ちょっとエエ話でかる～く流され、しかも一騎はその後、2度と連射ワザを使いませんでした。

とまあ商品価値のすり切れかたが『Ⅱ』でも限界に来てたわけで、それが『Ⅳ』になったら、どんな霊的ステージに到達してるのか想像もつきません。魔界のトビラは、今開か

れるのです！

ファミコン最後のゲームは高橋名人！

自分内・高橋名人ブームを強制的に盛り上げるために、初代から『Ⅲ』までの3本を遊んでイニシエーション完了。もう野球帽に腰みのを見るだけで萌え。全シリーズ通じて敵キャラのメンツがほとんど同じなのも『Ⅳ』こそ全面リニューアルに違いないヨ！との期待を絶頂に高めてくれます。

……先生！　また同じメンツです！

のろのろ動くカタツムリ、空中を上下するクモ、カエル、後方から爆走してくるコヨーテ、そして岩！　前作の3本から、道中の敵どもはピクリとも変化ありません。ハドソン社内では、毎年同じブツを描く伝統というか伊勢神宮イズムが確立してたんでしょうか。

けれど、これは特別なゲームなのです。

何たって、ファミコンの最後、トリを飾ったソフトなんですから。もっとよく観察しないとバチが当るってもんです。

違いが分かりました。『Ⅲ』よりドット絵がショボくなってます。各ステージに入る前に冒険島を見渡せる全体マップも、前作では上下左右にスクロールできたのに、今回はガチガチに固定です。退化してませんか？

細かいことはさておき。グランドフィナーレらしく、今までの単なるアクションゲームを超えて、RPGに進化を遂げています。アイテムを集めていく喜び、謎を解き明かす快感。それに比べたらルートが単調だの、中ボスたちの攻略が「高台に上がる→近付いてきたら降りて避ける」ばっかりというのも、ミニゲームのもぐら叩きが名人の足では追いつかない猛スピードなのも、せっかく苦労して貯めたアイテムも1回ミスるとぜんぶボッシュートなのも、全然細かくないッス！

当時は、すでにPCエンジンやスーファミの時代が来ていた頃で、第一線のスタッフはそちらの「最前線」に回されていたんでしょう。これが、最後の名人とは思えない……マジにその通りで、続編の『高橋名人の大冒険島』が、スーファミ用に2作も出ることになるのでした。

（多根清史）



全盛期の高橋名人のトリックスターっぷりを象徴する画面。しかし、本作が発売された1994年には高橋名人ブームは完全に去っていた。しかも、本作が「ファミコン最後のソフト」であるのは、ひとつの歴史の終焉としてあまりに完璧すぎ！

立川志加吾の今こそファミコン!



志加吾先生のファミコン収集マンガ「ファミコン探偵団」はBUBKA(コアマガジン)にて連載中です。

FAMILY COMPUTER GAME 1983 - 1994

ファミコンゲーム完全リスト

83年の『ドンキーコング』から94年の『高橋名人の冒険島Ⅳ』まで、ファミコン12年の歴史を彩ったゲームたちの完全リストを大公開！ これはもう永久保存版！ 君よ、ファミコンと共にあれ！ May the FC be with you！

構成・文＝編集部　データ協力＝松原圭吾

松原ゲームリサーチ
http://www2.wind.ne.jp/yamaha_matsu/TOP.HTM

T＝タイトル　M＝メーカー　R＝リリース　C＝コメント　赤字タイトルはディスクシステムのソフトです。

1983

- T ドンキーコング　M 任天堂　R 7・15
- T ドンキーコングJr.　M 任天堂　R 7・15
- T ドンキーコングJr.+Jr.算数レッスン　M 任天堂　C 非売品。ファミコンが内蔵されたシャープのテレビ「C1」のオマケで、『ドンキーコングJr.』と『Jr.算数レッスン』がカップリングされている。『Jr.算数レッスン』は後に発売された『ドンキーコングJr.の算数遊び』のプロトタイプ版。
- T ポパイ　M 任天堂　R 7・15
- T 五目ならべ 連珠　M 任天堂　R 8・27
- T 麻雀　M 任天堂　R 8・27
- T マリオブラザーズ　M 任天堂　R 9・9
- T ポパイの英語遊び　M 任天堂　R 11・22
- T ベースボール　M 任天堂　R 12・7
- T ドンキーコングJr.の算数遊び　M 任天堂　R 12・12

1984

- T テニス　M 任天堂　R 1・14
- T ピンボール　M 任天堂　R 2・2
- T ワイルドガンマン　M 任天堂　R 2・18
- T ダックハント　M 任天堂　R 4・21
- T ゴルフ　M 任天堂　R 5・1
- T ホーガンズアレイ　M 任天堂　R 6・12
- T ファミリーベーシック（ファミリーベーシックキーボード付き）　M 任天堂　R 6・21
- T ドンキーコング3　M 任天堂　R 7・4
- T ナッツ&ミルク　M ハドソン　R 7・28
- T ロードランナー　M ハドソン　R 7・31
- T ギャラクシアン　M ナムコ　R 9・7
- T デビルワールド　M 任天堂　R 10・5
- T F-1レース　M 任天堂　R 11・2
- T パックマン　M ナムコ　R 11・2
- T 4人打ち麻雀　M 任天堂　R 11・2
- T ゼビウス　M ナムコ　R 11・8
- T アーバンチャンピオン　M 任天堂　R 11・14
- T マッピー　M ナムコ　R 11・14
- T クルクルランド　M 任天堂　R 11・22
- T エキサイトバイク　M 任天堂　R 11・30

1985

- T バルーンファイト　M 任天堂　R 1・22
- T アイスクライマー　M 任天堂　R 1・30
- T エクセリオン　M ジャレコ　R 2・11
- T ギャラガ　M ナムコ　R 2・15
- T ファミリーベーシックV3　M 任天堂　R 2・21
- T バンゲリングベイ　M ハドソン　R 2・22
- T フォーメーションZ　M ジャレコ　R 4・4
- T サッカー　M 任天堂　R 4・9
- T スペースインベーダー　M タイトー　R 4・17
- T チャンピオンシップロードランナー　M ハドソン　R 4・17
- T イー・アル・カンフー　M コナミ　R 4・22
- T けっきょく南極大冒険　M コナミ　R 4・22
- T 忍者くん 魔城の冒険　M ジャレコ　R 5・10
- T ちゃっくんぽっぷ　M タイトー　R 5・24
- T ディグダグ　M ナムコ　R 6・4
- T フラッピー　M デービーソフト　R 6・14
- T レッキングクルー　M 任天堂　R 6・18
- T スパルタンX

M 任天堂／アイレム R 6・21
T ハイパーオリンピック M コナミ R 6・21
T ハイパーオリンピック バカ殿版 M コナミ R 6・21
T スターフォース M ハドソン R 6・25
T エレベーターアクション M タイトー R 6・28
T フィールドコンバット M ジャレコ R 7・9
T ロードファイター M コナミ R 7・11
T ワープマン M ナムコ R 7・12
T ジッピーレース M アイレム R 7・18
T ドアドア M エニックス R 7・18
T スーパーアラビアン M サンソフト R 7・25
T ブロックセット M 任天堂 R 7・26
T フロントライン M タイトー R 8・1
T ドルアーガの塔 M ナムコ R 8・6
T アストロロボ・ササ M アスキー R 8・9
T 本将棋 内藤九段将棋秘伝 M セタ R 8・10
T ジャイロセット M 任天堂 R 8・13
T ゲイモス M アスキー R 8・28
T 10ヤードファイト M アイレム R 8・30
T バトルシティー M ナムコ R 9・9
T スーパーマリオブラザーズ M 任天堂 R 9・13
T スーパーマリオブラザーズ オールナイトニッポン版 M 任天堂 C 非売品。86年にオールナイトニッポンのリスナー3000人にプレゼントされた限定版。ビートたけし、サンプラザ中野など、当時のパーソナリティがキャラクターとして登場している。
T プーヤン M ハドソン R 9・20
T シティ コネクション M ジャレコ R 9・27

T ハイパースポーツ M コナミ R 9・27
T ルート16ターボ M サンソフト R 10・4
T チャレンジャー M ハドソン R 10・15
T キン肉マン マッスルタッグマッチ M バンダイ R 11・8
T スカイデストロイヤー M タイトー R 11・14
T 忍者じゃじゃ丸くん M ジャレコ R 11・15
T おにゃんこタウン M ポニーキャニオン R 11・21
T パチコン M 東芝EMI R 11・21
T パックランド M ナムコ R 11・21
T マッハライダー M 任天堂 R 11・21
T バーガータイム M ナムコ／データイースト R 11・27
T いっき M サンソフト R 11・28
T ポートピア連続殺人事件 M エニックス R 11・29
T カラテカ M ソフトプロ R 12・5
T ルナーボール M ポニーキャニオン R 12・5
T スターラスター M ナムコ R 12・6
T 高機動戦闘メカ ヴォルガードII M デービーソフト R 12・7
T スペランカー M アイレム R 12・7
T 超時空要塞マクロス M バンダイ／ナムコ R 12・10
T 1942 M カプコン R 12・11
T ダウボーイ M ケムコ R 12・11
T 頭脳戦艦ガル M デービーソフト R 12・14
T ボコスカウォーズ M アスキー R 12・14
T オバケのQ太郎 ワンワンパニック M バンダイ R 12・16
T テグザー M スクウェア／ゲームアーツ R 12・19
T バイナリィランド M ハドソン R 12・19
T ボンバーマン M ハドソン R 12・19
T エグゼドエグゼス M 徳間書店 R 12・21
T ロットロット M 徳間書店 R 12・21
T ぺんぎんくんWARS M アスキー R 12・25

1986

T ツインビー M コナミ R 1・4
T ソンソン M カプコン R 2・8
T グーニーズ M コナミ R 2・21
T ゴルフ M 任天堂 R 2・21
T サッカー M 任天堂 R 2・21
T スーパーマリオブラザーズ M 任天堂 R 2・21
T ゼルダの伝説 M 任天堂 R 2・21
T テニス M 任天堂 R 2・21
T ベースボール M 任天堂 R 2・21
T 麻雀（2人用） M 任天堂 R 2・21
T サーカスチャーリー M ソフトプロ R 3・4
T 忍者ハットリくん M ハドソン R 3・5
T ジャイロダイン M タイトー R 3・13
T ハイドライド・スペシャル M 東芝EMI R 3・18
T バルトロン M 東映動画 R 3・19
T マグマックス M 日本物産 R 3・19
T タッグチームプロレスリング M ナムコ／データイースト R 4・2
T 謎の村雨城 M 任天堂 R 4・14
T アーガス M ジャレコ R 4・17
T アトランチスの謎 M サンソフト R 4・17
T ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境 M バンダイ R 4・17
T 影の伝説 M タイトー R 4・18
T ディグダグII M ナムコ R 4・18
T マイティボンジャック M テクモ R 4・24
T グラディウス M コナミ R 4・25
T グラディウス アルキメンデス編 M コナミ C 非売品。大塚食品のカップ麺「アルキメンデス」のキャンペーンでプレゼントされた限定版。パワーアップカプセルがカップ麺になっているのとメッセージが一部異なっている以外は、正規版と変わらない。
T けいさんゲームさんすう1年 M トンキンハウス R 4・25
T けいさんゲーム算数2年 M トンキンハウス R 4・25
T けいさんゲーム算数3年 M トンキンハウス R 4・25
T スパイvsスパイ M ケムコ R 4・26
T セクロス M 日本物産 R 5・15
T ドラゴンクエスト M エニックス R 5・27
T スーパーマリオブラザーズ2 M 任天堂 R 6・3
T バードウィーク M 東芝EMI R 6・3
T B－ウイング M データイースト R 6・3
T スターソルジャー M ハドソン R 6・13
T 魔界村 M カプコン R 6・13
T スーパーチャイニーズ M ナムコ R 6・20
T スクーン M アイレム R 6・26
T チョップリフター M ジャレコ R 6・26
T 東海道五十三次 M サンソフト R 7・3
T バベルの塔 M ナムコ R 7・18
T バレーボール M 任天堂 R 7・21

83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
No.03

T がんばれゴエモン！ からくり道中
M コナミ R 7・30
T ソロモンの鍵 M テクモ R 7・30
T 涙の倉庫番スペシャル
M アスキー R 7・30
T ワルキューレの冒険 時の鍵伝説
M ナムコ R 8・1
T メトロイド M 任天堂 R 8・6
T 六三四の剣 ただいま修行中
M タイトー R 8・8
T 北斗の拳 M 東映動画 R 8・10
T じゃじゃ丸の大冒険 M ジャレコ R 8・22
T スカイキッド M ナムコ R 8・22
T アイアムアティーチャー
スーパーマリオのセーター
M ロイヤル工業 R 8・27
T 機動戦士Zガンダム ホットスクランブル
M バンダイ R 8・28
T 機動戦士Zガンダム ホットスクランブル
ファイナル編 M バンダイ C 非売品。『ホットスクランブル』パッケージ内の応募券で1万人にプレゼントされた幻のガンダムゲーム。詳しくは本誌1号を参照のこと。
T ASO M SNK R 9・3
T スーパーピットフォール
M ポニーキャニオン R 9・5
T バナナ
M ビクターエンタテインメント R 9・8
T 高橋名人の冒険島 M ハドソン R 9・12
T キングスナイト M スクウェア R 9・18
T 子猫物語 M ポニーキャニオン R 9・19
T スーパーゼビウス ガンプの謎
M ナムコ R 9・19
T ゴーストバスターズ M 徳間書店 R 9・22

T スペースハンター M ケムコ R 9・25
T アイアムアティーチャー 手あみの基礎
M ロイヤル工業 R 9・26
T 悪魔城ドラキュラ M コナミ R 9・26
T 戦場の狼 M カプコン R 9・27
T テラクレスタ M 日本物産 R 9・27
T バギー・ホッパー
M データイースト R 10・8
T オセロ M 河田/ツクダオリジナル R 10・13
T プロレス M 任天堂 R 10・21
T うる星やつらラムのウェディングベル
M ジャレコ R 10・23
T けいさんゲーム算数4年
M トンキンハウス R 10・30
T けいさんゲーム算数5・6年
M トンキンハウス R 10・30
T ミシシッピー殺人事件
M ジャレコ R 10・31
T 銀河伝承 M イマジニア R 11・6
T スーパースターフォース 時空歴の秘密
M テクモ R 11・11
T ファミリートレーナー アスレチックワールド
M バンダイ R 11・12
T オセロ M 河田 R 11・13
T 迷宮組曲 ミロンの大冒険
M ハドソン R 11・13
T デッドゾーン M サンソフト R 11・20
T バルバルークの伝説より
アイギーナの予言 M ビック東海 R 11・21
T 元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険
M バップ R 11・21
T 長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険
M 東映動画 R 11・21
T もえろツインビー シナモン博士を救え！

M コナミ R 11・21
T 怒 M ケイアミューズメントリース R 11・26
T マッピーランド M ナムコ R 11・26
T ドラゴンボール 神龍の謎
M バンダイ R 11・27
T キャッスルエクセレント
M アスキー R 11・28
T ザナック M ポニーキャニオン R 11・28
T きね子 M アイレム R 11・28
T タイガーヘリ
M ポニーキャニオン R 12・5
T ディーヴァ ナーサティアの玉座
M 東芝EMI R 12・5
T トランスフォーマー コンボイの謎
M タカラ R 12・5
T ホッターマンの地底探検 M ユース R 12・6
T ガルフォース M ハル研究所 R 12・10
T たけしの挑戦状 M タイトー R 12・10
T プロ野球 ファミリースタジアム
M ナムコ R 12・10
T シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件
M トーワチキ R 12・11
T アディアンの杖
M サンソフト/アスミック R 12・12
T ドラえもん M ハドソン R 12・12
T 謎の壁ブロックくずし M コナミ R 12・13
T 水晶の龍 M スクウェア R 12・15
T ブリーダー M ソフトプロ R 12・15
T 魔鐘 M アイレム R 12・15
T メトロクロス M ナムコ R 12・16
T キングコング2 怒りのメガトンパンチ
M コナミ R 12・18
T マドゥーラの翼 M サンソフト R 12・18
T ディープダンジョン 魔洞戦紀

M スクウェア R 12・19
T ナイト・ロアー M ジャレコ R 12・19
T 光神話パルテナの鏡 M 任天堂 R 12・19
T レイラ M デービーソフト R 12・20
T 消えたプリンセス M イマジニア R 12・20
T コスモジェネシス M アスキー R 12・23
T ファミリートレーナー ランニングスタジアム
M バンダイ R 12・23
T 闘いの挽歌 M カプコン R 12・24
T 聖飢魔II 悪魔の逆襲
M CBSソニーグループ R 12・25
T プロフェッショナル麻雀悟空
M アスキー R 12・25
T アルカノイド M タイトー R 12・26
T エレクトリシャン M ケムコ R 12・26
T クレイジークライマー
M 日本物産 R 12・26
T 時空の旅人 M ケムコ R 12・26

1987

T 火の鳥 鳳凰編 我王の冒険
M コナミ R 1・4
T ドラゴンバスター M ナムコ R 1・7
T ラビリンス M 徳間書店 R 1・7
T リンクの冒険 M 任天堂 R 1・14
T ドラゴンクエストII 悪霊の神々
M エニックス R 1・26
T ウルトラマン 怪獣帝国の逆襲
M バンダイ R 1・29
T エッガーランド M ハル研究所 R 1・29
T ザ・ブラックバス M ホット・ビィ R 2・6
T ナゾラーランド創刊号
M サンソフト R 2・6

T 新人類
メ リコーエレメックス／rix soft／ハドソン 発 2・10
T 飛龍の拳 奥義の書
メ カルチャーブレーン 発 2・14
T エスパードリーム
メ コナミ 発 2・20
T ゴルフJAPANコース
メ 任天堂 発 2・21
T ゴルフJAPANコース ゴールドディスク版
メ 任天堂 ロ 非売品。『ゴルフJAPANコース』トーナメントの入賞者と参加者の一部、合わせて5100人にプレゼントされたプレミアディスク。『ゴルフJAPANコース』のオリジナルコースが入っている。
T ファミリートレーナー エアロビスタジオ
メ バンダイ 発 2・26
T ポケットザウルス 十王剣の謎
メ バンダイ 発 2・27
T メルヘンヴェール メ サンソフト 発 3・3
T いきなりミュージシャン
メ トンキンハウス 発 3・5
T スーパーロードランナー
メ アイレム 発 3・5
T ミッキーマウス 不思議の国の大冒険
メ ハドソン 発 3・6
T ロウオブザウエスト
メ ポニーキャニオン 発 3・6
T とびだせ大作戦 メ スクウェア 発 3・12
T タッチミステリー・オブ・トライアングル
メ 東宝 発 3・14
T 花のスター街道
メ ビクターエンタテインメント 発 3・17
T グーニーズ2 フラッテリー最後の挑戦
メ コナミ 発 3・18
T ロストワードオブジェニー 失われたメッセージ メ タカラ 発 3・25
T ウィンターゲームズ
メ ポニーキャニオン 発 3・27
T オトッキー メ アスキー 発 3・27
T スーパーボーイ・アラン
メ サンソフト／アスク講談社 発 3・27
T 南国指令!! スパイvsスパイ
メ ケムコ 発 3・27
T 地底大陸オルドーラ
メ サンソフト／アスク講談社 発 3・27
T ダーティペア プロジェクトエデン
メ バンダイ 発 3・28
T さんまの名探偵 メ ナムコ 発 4・2
T アップルタウン物語 メ スクウェア 発 4・3
T グリーンベレー メ コナミ 発 4・10
T ココナワールド メ ソフエル 発 4・10
T レリクス暗黒要塞
メ ボーステック 発 4・10
T 囲碁九路盤対局 メ BPS 発 4・14
T 魔界島 7つの島の大冒険
メ カプコン 発 4・14
T 森田将棋 メ セタ 発 4・14
T アルゴスの戦士 はちゃめちゃ大進撃
メ テクモ 発 4・17
T 熱血硬派くにおくん
メ テクノスジャパン 発 4・17
T 風雲少林拳 メ ジャレコ 発 4・17
T 北斗の拳2 メ 東映動画 発 4・17
T 愛戦士ニコル メ コナミ 発 4・24
T 探偵神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件
メ データイースト 発 4・24
T ファミリージョッキー メ ナムコ 発 4・24
T きね子Ⅱ メ アイレム 発 5・1
T キン肉マン キン肉星王位争奪戦
メ バンダイ 発 5・1
T ハオ君の不思議な旅
メ スクウェア 発 5・1
T 聖剣サイコカリバー 魔獣の森伝説
メ イマジニア 発 5・19
T 妖怪倶楽部 メ ジャレコ 発 5・19
T ダイナマイトボウル
メ 東芝EMI 発 5・24
T セクションZ メ カプコン 発 5・25
T プロゴルファー猿 影のトーナメント
メ バンダイ 発 5・25
T ファミリートレーナー ジョギングレース
メ バンダイ 発 5・28
T 迷宮寺院ダババ メ コナミ 発 5・29
T スマッシュピンポン メ 任天堂 発 5・30
T 勇士の紋章ディープダンジョン
メ スクウェア 発 5・30
T リフレクトワールド
メ イーストキューブ 発 6・2
T アテナ メ SNK 発 6・5
T 高橋名人のBugってハニー
メ ハドソン 発 6・5
T ナゾラーランド第2号
メ サンソフト／世界文化社 発 6・12
T 闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光
メ データイースト 発 6・12
T ゴルフUSコース メ 任天堂 発 6・14
T ゴルフUSコース ゴールドディスク版
メ 任天堂 ロ 非売品。『ゴルフUSコース』トーナメントの入賞者にプレゼントされたプレミアディスク。その数は非常に少なく100人前後と思われる。『ゴルフUSコース』のオリジナルコースが入っている。
T ドクターカオス 地獄の扉
メ ポニーキャニオン 発 6・19
T ファミリーボクシング メ ナムコ 発 6・19
T マイケルEnglish大冒険
メ スコーピオンソフト 発 6・19
T うっでいぽこ メ デービーソフト 発 6・20
T エキサイティングビリヤード
メ コナミ 発 6・26
T 燃えろ!! プロ野球 メ ジャレコ 発 6・26
T 所さんのまもるもせめるも
メ エピックソニーレコード 発 6・27
T 北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ
メ アスキー 発 6・27
T 未来神話ジャーヴァス
メ タイトー 発 6・30
T 磁界少年メット・マグ
メ スクウェア 発 7・3
T ゾンビハンター
メ ハイスコアメディアワークス 発 7・3
T 月風魔伝 メ コナミ 発 7・7
T ブービーキッズ メ 日本物産 発 7・10
T 夢工場ドキドキパニック
メ フジテレビ／任天堂 発 7・10
T ヘクター'87 メ ハドソン 発 7・16
T ドラゴンスレイヤーⅣ
メ ナムコ 発 7・17
T ジャンボウ
メ ケイアミューズメントリース 発 7・18
T ファンタジーゾーン
メ サンソフト 発 7・20
T バツ&テリー 魔境の鉄人レース
メ ユース 発 7・22
T エキサイティングバスケット
メ コナミ 発 7・24
T クレオパトラの魔宝 メ スクウェア 発 7・24

83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94

タイタニックミステリー　学研　7・24
カラオケスタジオ基本セット　バンダイ　7・30
チェスターフィールド　暗黒神への挑戦　ビック東海　7・30
モンティのドキドキ大脱走　ジャレコ　7・31
ファミリートレーナー　迷路大作戦　バンダイ　7・31
麻雀家族　アイレム　8・4
ハイウェイスター　スクウェア　8・7
ボンバーキング　ハドソン　8・7
ミラクルロピット　2100年の大冒険　キングレコード　8・7
エルナークの財宝　トーワチキ　8・10
聖闘士星矢　黄金伝説　バンダイ　8・10
アルマナの奇跡　コナミ　8・11
囲碁九路盤対局　BPS　8・11
魔城伝説Ⅱ　大魔司教ガリウス　コナミ　8・11
ファミリーマージャン　ナムコ　8・11
天下の御意見番　水戸黄門　サンソフト　8・11
エアー・フォートレス　ハル研究所　8・17
夢幻戦士ヴァリス　徳間書店／日本テレネット　8・21
スーパーロードランナーⅡ　アイレム　8・25
奇々怪界　怒涛編　タイトー　8・28
ドラキュラⅡ　呪いの封印　コナミ　8・28
トランスフォーマーⅡ　ザヘッドマスターズ　タカラ　8・28

光の戦士フォトン　惑星ゾルディアスの戦い　タカラ　8・28
ファミリートレーナー　マンハッタンポリス　バンダイ　8・31
アラビアンドリーム　シェラザード　カルチャーブレーン　9・3
ふぁみこんむかし話　新・鬼ヶ島　前編　任天堂　9・4
ゾイド　中央大陸の戦い　東芝EMI　9・5
スワット　東映動画　9・11
デジタル・デビル物語　女神転生　ナムコ　9・11
つっぱり大相撲　テクモ　9・18
スペランカーⅡ　勇者への挑戦　アイレム　9・18
バイオ戦士DAN　インクリーザーとの闘い　ジャレコ　9・22
井出洋介名人の実践麻雀　カプコン　9・24
スターゲイト　ハル研究所　9・24
キョンシーズ2　タイトー　9・25
沙羅曼蛇　コナミ　9・25
ふぁみこんむかし話　新・鬼ヶ島　後編　任天堂　9・30
ミリピード　巨大昆虫の逆襲　ハル研究所　10・1
怪傑ヤンチャ丸　アイレム　10・2
カリーンの剣　スクウェア　10・2
パルサーの光　ソフトプロ　10・2
ウルティマ　恐怖のエクソダス　ポニーキャニオン　10・9
トップルジップ　ボーステック　10・9
エスパ冒険隊　魔王の砦　ジャレコ　10・13

インドラの光　ケムコ　10・20
ファルシオン　コナミ　10・21
覇邪の封印　アスキー　10・23
ミネルバトンサーガ　ラゴンの復活　タイトー　10・23
妖怪屋敷　アイレム　10・23
桃太郎伝説　ハドソン　10・26
星をみるひと　ホット・ビィ　10・27
カラオケスタジオ専用カセット　トップヒット20 Vol.1　バンダイ　10・28
サイドポケット　ナムコ　10・30
バブルボブル　タイトー　10・30
ファミコングランプリ　F-1レース　任天堂　10・30
ファミリーコンポーザ　トンキンハウス　10・30
ロマンシア　トンキンハウス　10・30
亜空間サバイバルゲーム　ジャウスト　ハル研究所　10・30
宇宙船コスモキャリア　ジャレコ　11・6
ルパン三世　パンドラの遺産　ナムコ　11・6
アルテリオス　日本物産　11・13
谷川浩司の将棋指南Ⅱ　名人への道　詰め将棋／次の一手　ポニーキャニオン　11・13
ファザナドゥ　ハドソン／日本ファルコム　11・16
エアフット　野菜の国の足戦士　キック・チャレンジャー　バップ　11・20
SDガンダムワールド　ガチャポン戦士　スクランブルウォーズ　バンダイ　11・20

マイクタイソン・パンチアウト!!　任天堂　11・21
マイクタイソン・パンチアウト!!　ゴールドカセット版　任天堂　非売品。正規版が発売される数ヶ月前、『ゴルフUSコース』トーナメントの景品として1万人にプレゼントされたプロトタイプ版。
時空勇伝デビアス　ナムコ　11・27
ファミリートレーナー　ファミトレ大運動会　バンダイ　11・27
中山美穂のトキメキハイスクール　任天堂　12・1
アウトランダーズ　ビクターエンタテインメント　12・4
サンタクロースの宝箱　データイースト　12・4
上海　サンソフト　12・4
スターウォーズ　ナムコ　12・4
ドラゴンスクロール　甦りし魔竜　コナミ　12・4
ドレミッコ　コナミ　12・4
ランボー　パックインビデオ　12・4
ジェイジェイ　スクウェア　12・7
エキサイティングベースボール　コナミ　12・8
バーディラッシュ　ゴルフ倶楽部　データイースト　12・9
山村美沙サスペンス　京都龍の寺殺人事件　タイトー　12・11
トップガン　コナミ　12・11
ファミリーテニス　ナムコ　12・11
極楽遊戯　ソフエル　12・12

No.05

ファミコンボードゲーム 鉄道王	デービーソフト	12・12
銀河の三人	任天堂	12・15
エキサイティングボクシング	コナミ	12・16
ロックマン	カプコン	12・17
ウルトラマン2 出撃科特隊	バンダイ	12・18
カルノフ	ナムコ	12・18
スティックハンター	ケイアミューズメントリース	12・18
タイトーグランプリ 栄光へのライセンス	タイトー	12・18
ナゾラーランドスペシャル!! クイズ王を探せ	サンソフト／世界文化社	12・18
ファイナルファンタジー	スクウェア	12・18
目指せパチプロ パチ夫くん	ココナッツジャパンエンターテイメント	12・18
ウィザードリィ	アスキー	12・22
ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦	バンダイ	12・22
プロ野球 ファミリースタジアム'87	ナムコ	12・22
メタルギア	コナミ	12・22
マグナム危機一髪エンパイアシティ1931	東芝EMI	12・25
アタックアニマル学園	ポニーキャニオン	12・26
スーパーマン	ケムコ	12・26
ファミリートレーナー 突撃！風雲たけし城	バンダイ	12・28

1988 ◀

ファミリーサーキット	ナムコ	1・6
殺意の階層 ソフトハウス連続殺人事件	ハル研究所	1・7
コナミワイワイワールド	コナミ	1・14
SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ（書き換え版）	バンダイ	1・20
アイスホッケー	任天堂	1・21
スケバン刑事Ⅲ	東映動画	1・22
リップルアイランド	サンソフト	1・23
ガンスモーク	カプコン	1・27
ドナルドランド	データイースト	1・29
ジャンボ尾崎のホールインワン プロフェッショナル	ハル研究所	2・1
パリダカールラリースペシャル	CBSソニーグループ	2・1
ファイヤー・バム	ハル研究所	2・1
仮面ライダー倶楽部 激突ショッカーランド	バンダイ	2・3
ガーディック外伝	アイレム	2・5
魂斗羅	コナミ	2・9
ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	エニックス	2・10
エキサイティングサッカー コナミカップ	コナミ	2・16
カラオケスタジオ専用カセット トップヒット20	バンダイ	2・18
松本亨の株式必勝学	イマジニア	2・18
鉄腕アトム	コナミ	2・26
探偵神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件	データイースト	2・26
レプリカート	タイトー	2・26
ドルイド 恐怖の扉	ジャレコ	3・3
19（ヌイーゼン）	ソフトプロ	3・4
ルーカスフィルム ボールブレイザー	ポニーキャニオン	3・4
アルカノイドⅡ	タイトー	3・8
シュワルツネッガーのプレデター	パックインビデオ	3・10
ツインビー	コナミ	3・11
ナゾラーランド第3号	サンソフト／世界文化社	3・11
釣りキチ三平 ブルーマーリン編	ビクターエンタテインメント	3・17
谷川浩司の将棋指南Ⅱ	ポニーキャニオン	3・18
ナポレオン戦記	アイレム	3・18
信長の野望 全国版	光栄	3・18
ファイティングゴルフ	SNK	3・24
おもいっきり探偵団 覇悪怒組	バンダイ	3・25
ワードナの森	タイトー	3・25
ゴルゴ13 神々の黄昏	ビック東海	3・26
オリュンポスの戦い 愛の伝説	イマジニア	3・28
武田信玄	ホット・ビィ	3・28
不動明王伝	タイトー	3・29
フリートコマンダー	アスキー	3・29
ビーバップハイスクール 高校生極楽伝説	データイースト	3・30
アスピック 魔蛇王の呪い	ボーステック	3・31
独眼竜政宗	ナムコ［namco］	4・5
グーニーズ	コナミ	4・8
双截龍	テクノスジャパン	4・8
ジーキル博士の彷魔が刻	東宝	4・8
ドンキーコング	任天堂	4・8
3Dホットラリー ファミコングランプリ2	任天堂	4・14
仮面ライダーBLACK 対決シャドームーン	バンダイ	4・15
燃えろ!!プロテニス	ジャレコ	4・15
怒Ⅱ	ケイアミューズメントリース	4・16
バイオミラクルぼくってウパ	コナミ	4・22
風雲少林拳 暗黒の魔王	ジャレコ	4・22
ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前編	任天堂	4・27
エリュシオン	トンキンハウス	4・28
キャプテン翼	テクモ	4・28
砂漠の狐	ケムコ	4・28
ファイナルコマンド赤い要塞	コナミ	5・2
ディープダンジョンⅢ 勇士への旅	スクウェア	5・13
名探偵ホームズ 霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	5・13
仮面の忍者 赤影	東映動画	5・20
サラダの国のトマト姫	ハドソン	5・27
将軍	ヘクト	5・27
ナムコクラシック	ナムコ	5・27
忍者くん 阿修羅ノ章	UPL	5・27
聖闘士星矢 黄金伝説 完結編	バンダイ／新正工業	5・30
コスモポリスギャリバン		

日本物産 6・3
ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 後編
任天堂 6・14
超惑星戦記 メタファイト
サンソフト 6・17
1943 カプコン 6・20
ファイヤーロック ユース 6・20
リサの妖精伝説 コナミ 6・21
妖怪道中記 ナムコ 6・24
真田十勇士 ケムコ 6・27
究極ハリキリスタジアム
タイトー 6・28
亜空戦記ライジン スクウェア 7・12
ムーンボールマジック
スクウェア 7・12
スーパーブラックオニキス
BPS 7・14
じゃりン子チエ ばくだん娘の幸せさがし
コナミ 7・15
ベストプレープロ野球
アスキー 7・15
伝説の騎士エルロンド
ジャレコ 7・15
ミスターゴールド 東映動画 7・19
ドンキーコングJr. 任天堂 7・19
ヒットラーの復活トップシークレット
カプコン 7・20
めぞん一刻 ボーステック 7・21
カイの冒険 ナムコ 7・22
カケフくんのジャンプ天国 スピード地獄
ビック東海 7・22
カラテチャンプ
データイースト 7・22
コナミックアイスホッケー

コナミ 7・22
熱血高校ドッジボール部
テクノスジャパン 7・26
レインボーアイランド
タイトー／ディスコ 7・26
グレートタンク SNK 7・29
三国志中原の覇者 ナムコ 7・29
ラジカルボンバー地雷くん
ジャレコ 7・29
飛龍の拳Ⅱ ドラゴンの翼
カルチャーブレーン 7・29
スーパーリアルベースボール
バップ 7・30
太陽の神殿 アステカⅡ
トンキンハウス 8・3
爆闘士パットンくん
ソフトプロ 8・5
エッガーランド迷宮の復活
ハル研究所 8・9
ザ・マネーゲーム ソフエル 8・10
闘将!!拉麺男 炸裂超人一〇二芸
バンダイ 8・10
谷川浩司の将棋指南Ⅱ
詰め将棋／次の一手（書換版）
ポニーキャニオン 8・10
ビッグチャレンジ! 柔道選手権
ジャレコ 8・10
燃えろ!! プロ野球'88 決定版
ジャレコ 8・10
シルヴィアーナ愛いっぱいの冒険者
パックインビデオ 8・10
水戸黄門Ⅱ 世界漫遊記
サンソフト 8・11
サッカーリーグ ウィナーズカップ

データイースト 8・12
ドラゴンボール 大魔王復活
バンダイ 8・12
ファイナルラップ ナムコ 8・12
ファミコンウォーズ 任天堂 8・12
マッド・シティ コナミ 8・12
コナミックテニス コナミ 8・19
不如帰 アイレム 8・19
エッガーランド創造への旅立ち
ハル研究所 8・20
スーパーピンボール
ココナッツジャパンエンターテイメント 8・23
イース
ビクターエンタテインメント 8・26
亀の恩返し ウラシマ伝説
ハドソン 8・26
スーパーダイナミック バトミントン
バップ 8・26
ファミコン名人戦 SNK 9・2
魔塔の崩壊
ポニーキャニオン 9・2
キック&ラン タイトー 9・13
マニアックマンション ジャレコ 9・13
コナミックスポーツインソウル
コナミ 9・16
霊幻道士 ポニーキャニオン 9・16
孔雀王 ポニーキャニオン 9・21
ドナルドダック ケムコ 9・22
バーガータイム
データイースト 9・23
エイト・アイズ セタ 9・27
えりかとさとるの夢冒険
ナムコ 9・27
ビバラスベガス

エピックソニーレコード 9・30
ナイトライダー
パックインビデオ 9・30
パチコン 東芝EMI 10・4
大戦略 ボーステック 10・11
ベストプレープロ野球 新データ
アスキー 10・11
ザ・ブラックバスⅡ
ホット・ビィ 10・18
源平討魔伝 ナムコ 10・21
コブラコマンド
データイースト 10・21
ダンディー ゼウオンの復活
ポニーキャニオン 10・21
ビッグチャレンジ! ドッグファイトスピリット
ジャレコ 10・21
ウルトラマン倶楽部 地球奪還作戦
バンダイ 10・22
スーパーマリオブラザーズ3
任天堂 10・23
アメリカ大統領選挙 ヘクト 10・28
遊メイズ タイトー 10・28
三國志 光栄 10・30
東方見文録 ナツメ 11・10
アメリカンフットボール
タッチダウンフィーバー
ケイアミューズメントリース 11・11
ぎゅわんぶらあ自己中心派
アスミック 11・11
西遊記ワールド ジャレコ 11・11
サムライソード カプコン 11・15
ファミリークイズ 4人はライバル
アテナ 11・16
アイスクライマー 任天堂 11・18

貝獣物語 ナムコ 11・18
ジャイラス コナミ 11・18
パチンコGP データイースト 11・18
ディジャブ 悪夢は本当にやってきた ケムコ 11・22
燃えろ!! ジュニアバスケット ジャレコ 11・22
たけしの戦国風雲児 タイトー 11・25
ファミリーマージャンII上海への道 ナムコ 11・25
中国占星術 ジャレコ 11・29
じゃあまん探偵団魔隣組 バンダイ 11・29
○秘ジゴマ捜査ファイル
帰ってきたマリオブラザーズ 任天堂 11・30
エイリアンシンドローム サンソフト 12・2
突然！マッチョマン ビック東海 12・2
桃太郎電鉄 ハドソン 12・2
半熟英雄 スクウェア 12・2
キングオブキングス ナムコ 12・9
ゴジラ 東宝 12・9
探偵神宮寺三郎 危険な二人 前編 データイースト 12・9
中嶋悟F・1ヒーロー バリエ 12・9
なんきんのアドベンチア サンソフト／世界文化社 12・9
忍者龍剣伝 テクモ 12・9
VSエキサイトバイク 任天堂 12・9
神宮館 89電脳九星占い インダクションプロデュース 12・10
ファイティングロード 東映動画 12・13
かぐや姫伝説 ビクターエンタテインメント 12・16
キャプテンシルバー 徳間書店 12・16
究極ハリキリスタジアム'88 タイトー 12・16
グラディウスII コナミ 12・16
ザ・トライアスロン ケイアミューズメントリース 12・16
トップライダー バリエ 12・17
ファイナルファンタジーII スクウェア 12・17
ロードマン サイクルレース
激走!! 本一周4000キロ トンキンハウス 12・17
ファミリートレーナー
突撃！風雲たけし城2 バンダイ 12・20
ファンタジーゾーンII オパオパの涙 サンソフト 12・20
プロ野球 ファミリースタジアム'88 ナムコ 12・20
ローラーボール ハル研究所 12・20
銀河英雄伝説 ケムコ 12・21
テトリス BPS 12・22
タロット占い スコーピオンソフト 12・23
燃えろ!! プロサッカー ジャレコ 12・23
アキラ タイトー 12・24
エアーウルフ 九娯貿易 12・24
小公子セディ フジテレビ 12・24
プロ野球？ 殺人事件！ カプコン 12・24
ロックマン2 ドクターワイリーの謎 カプコン 12・24
ゲバラ SNK 12・26

1989

がんばれゴエモン2 コナミ 1・4
スペースハリアー タカラ 1・6
100万$キッド 幻の帝国編 ソフエル 1・6
ハレーウォーズ タイトー 1・14
里見八犬伝 SNK 1・20
西村京太郎ミステリー
ブルートレイン殺人事件 アイレム 1・20
機動警察パトレイバー 第2小隊出動せよ！ バンダイ 1・24
ファミリートレーナー 来来！キョンシーズ
ベビーキョンシーのあみだ大冒険 バンダイ 1・26
ゾイド2ゼネバスの逆襲 東芝EMI 1・27
電撃ビッグバン！ ビック東海 1・27
モトクロスチャンピオン コナミ 1・27
パチ夫くん2 ココナッツジャパンエンターテイメント 1・30
ポールトゥフィニッシュ データイースト 1・31
レッキングクルー 任天堂 2・3
トムソーヤーの冒険 セタ 2・6
ワギャンランド エニックス 2・9
赤龍王 サンソフト 2・10
探偵神宮寺三郎 危険な二人 後編 データイースト 2・10
山村美沙サスペンス
京都花の密室殺人事件 タイトー／ディスコ 2・11
ファミコンジャンプ 英雄列伝 バンダイ 2・15
ロジャーラビット ケムコ 2・16
ハイドライド3 闇からの訪問者 ナムコ 2・17
飛ingヒーロー エピックソニーレコード 2・17
ハイパーショット基本セット
スペースシャドー バンダイ 2・20
ウィザードリィII リルガミンの遺産 アスキー 2・21
百鬼夜行 ユース 2・23
タマ&フレンズ 3丁目大冒険 バンダイ 2・23
がんばれペナントレース！ コナミ 2・28
SDガンダムワールド
ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ
マップコレクション バンダイ 3・3
魁!!男塾 疾風一号生 バンダイ 3・3
早打ちスーパー囲碁 ナムコ 3・3
ジーザス 恐怖のバイオモンスター キングレコード／エニックス 3・17
爆笑！人生劇場 タイトー 3・17
ローリングサンダー ナムコ 3・17
光GENJI ローラーパニック ポニーキャニオン 3・20
暗黒神話 ヤマトタケル伝説 トンキンハウス 3・24
ファミリーピンボール ナムコ 3・24
じゃじゃ丸忍法帳 ジャレコ 3・28
ビッグチャレンジ！ ガンファイター ジャレコ 3・28
アフターバーナー サンソフト 3・30

パットパットゴルフ	パックインビデオ	3・30
オペレーション・ウルフ	タイトー	3・31
シャドウゲイト	ケムコ	3・31
ホームランナイター ペナントリーグ	データイースト	3・31
松本亨の株式必勝学Ⅱ	イマジニア	3・31
ガーフィールドの一週間	トーワチキ	4・7
ドラゴンスピリット 新たなる伝説	ナムコ	4・14
マインドシーカー	ナムコ	4・18
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	4・20
ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	4・25
デビルマン	ナムコ	4・25
ドラゴンバスターⅡ 闇の封印	ナムコ	4・27
フェアリーテイル	ソフトプロ	4・28
ホーリー・ダイヴァー	ジャレコ	4・28
競馬シミュレーション 本命	日本物産	4・28
名探偵ホームズ Mからの挑戦状	トーワチキ	5・1
株式道場 実践編	ヘクト	5・2
激亀忍者伝	コナミ	5・12
天地を喰らう	カプコン	5・19
ベースボールスター めざせ三冠王	SNK	5・19
ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女 前編	任天堂	5・23
帰って来た！軍人将棋 なんやそれ？	ソフエル	5・26
スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド	カルチャーブレーン	5・26
ピンボール	任天堂	5・30
ビッグチャレンジ！ GOGOボウリング	ジャレコ	6・23
ラサール石井のチャイルズクエスト	ナムコ	6・23
SDガンダム ガチャポン戦士2 カプセル戦記	バンダイ	6・25
クインティ	ナムコ	6・27
脱獄	ケイアミューズメントリース	6・30
ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女 後編	任天堂	6・30
マーダークラブ J.B.ハロルドの事件簿	セタ	6・30
新・燃えろ!! プロ野球	ジャレコ	7・13
囲碁指南	ヘクト	7・14
ドラゴンニンジャ	ナムコ	7・14
ホワイトライオン伝説 ピラミッドの彼方に	ケムコ	7・14
ウィロー	カプコン	7・18
必殺道場破り	シグマ商事	7・18
究極ハリキリスタジアム 平成元年版	タイトー	7・21
ケルナグール	ナムコ	7・21
全米プロバスケット	ビック東海	7・21
ファリア 封印の剣	ハイスコアメディアワークス	7・21
美味しんぼ 究極のメニュー三本勝負	バンダイ	7・25
パーフェクトボウリング	トンキンハウス	7・25
マザー	任天堂	7・27
プロ野球 ファミリースタジアム'89 開幕版!!	ナムコ	7・28
スプラッターハウス わんぱくグラフィティ	ナムコ	7・31
究極タイガー	エピックソニーレコード	8・4
コズミックウォーズ	コナミ	8・4
名門！第三野球部	バンダイ	8・8
燃える！お兄さん	東宝	8・8
マグマプロジェクト ハッカー	徳間書店	8・10
ムーランルージュ戦記 メルヴィルの炎	学研	8・11
スーパー戦国シミュレーションゲーム 武田信玄2	ホット・ビィ	8・21
キャプテンED	CBSソニーグループ	8・25
レーサーミニ四駆ジャパンカップ	コナミ	8・25
ロボコップ	データイースト	8・25
激闘プロレス!! 闘魂伝説	テクモ	9・1
アイドル八犬伝	トーワチキ	9・14
谷川浩司の将棋指南Ⅲ	ポニーキャニオン	9・14
マルサの女	カプコン	9・19
ウルティマ 聖者への道	ポニーキャニオン	9・20
中華大仙	タイトー／ディスコ	9・22
アメリカンドリーム	ココナッツジャパンエンターテイメント	9・23
悪魔の招待状	ケムコ	9・29
落っことしパズル とんじゃん!?	ジャレコ	9・29
サンダーバード	パックインビデオ	9・29
ツインビー3 ポコポコ大魔王	コナミ	9・29
マハラジャ	サンソフト	9・29
明治維新	ユース	9・29
甲子園	ケイアミューズメントリース	10・6
ワールドスーパーテニス	アスミック	10・13
ヴィナス戦記	バリエ	10・14
ふぁみこんむかし話 遊遊記 前編	任天堂	10・14
北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	10・19
かっとび！童児	パックインビデオ	10・20
ソフトボール天国	トンキンハウス	10・27
田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	10・27
超人ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	10・27
ドラゴンボール3 悟空伝	バンダイ	10・27
メジャーリーグ	アイレム	10・27
麻雀大会	光栄	10・31
御存知弥次喜多珍道中	ハル研究所	11・7
ダンジョン&マジック ソードオブエレメント	ナツメ	11・10

T V'BALL M テクノスジャパン R 11・10
T ふぁみこんむかし話 遊遊記 後編
M 任天堂 R 11・14
T 激突!! 四駆バトル M アイレム R 11・17
T 忍者コップサイゾウ
M 九娯貿易 R 11・17
T コズミックイプシロン
M アスミック R 11・24
T 寺尾のどすこい大相撲
M ジャレコ R 11・24
T ベガスコネクション カジノより愛をこめて
M シグマ商事 R 11・24
T リュッター M アテナ R 11・24
T ゴルフッ子オープン M タイトー R 11・25
T スクウェアのトム・ソーヤ
M スクウェア R 11・30
T コンフリクト M ビック東海 R 12・1
T 道（TAO） M バップ R 12・1
T 未来戦史ライオス
M パックインビデオ R 12・1
T ホステージ M ケムコ R 12・1
T 名門！多古西応援団
M アスミック R 12・1
T おそ松くん バックツーザミーの出っ歯の巻
M バンダイ／新正工業 R 12・8
T 新・里見八犬伝 光と闇の戦い
M 東映動画 R 12・8
T 星霊狩り M ハドソン R 12・8
T タイトーチェイスH.Q.
M タイトー／ディスコ R 12・8
T スーパーもぐらたたき ぽっくんモグラー
M IGS R 12・8
T スーパースタープロレスリング
M ポニーキャニオン R 12・9

T アバドックス 地獄のインナーウォーズ
M ナツメ R 12・15
T かってにシロクマ もりをすくえのまき
M CBSソニーグループ R 12・15
T 激闘スタジアム!! M テクモ R 12・15
T 神仙伝 M アイレム R 12・15
T スウィートホーム M カプコン R 12・15
T トップガン デュアルファイターズ
M コナミ R 12・15
T ピンボールクエスト M ジャレコ R 12・15
T ファミコン野球盤 M エポック社 R 12・15
T フリップル M タイトー R 12・15
T I LOVE ソフトボール
M ココナッツジャパンエンターテイメント R 12・19
T エモやんの10倍プロ野球
M ヘクト R 12・19
T クォーターバックスクランブル
M ポニーキャニオン R 12・19
T ファミスタ'90 M ナムコ R 12・19
T ザ・マネーゲームII 兜町の奇跡
M ソフエル R 12・20
T ザ・ロード・オブ・キング
M ジャレコ R 12・21
T 悪魔城伝説 M コナミ R 12・22
T 双截龍II M テクノスジャパン R 12・22
T TMネットワーク ライブ・イン・パワーボウル
M エピックソニーレコード R 12・22
T バットマン M サンソフト R 12・22
T マッピーキッズ M ナムコ R 12・22
T ヘラクレスの栄光II タイタンの滅亡
M データイースト R 12・23
T 中国雀士ストーリー 東風
M ナツメ R 12・23
T スーパーラグビー M ティーエスエス R 12・27

1990

T がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル
M コナミ R 1・5
T アドベンチャーズオブロロ
M ハル研究所 R 1・6
T 囲碁名鑑 M 青木書店 R 1・10
T わんぱくダック夢冒険
M カプコン／TMS R 1・26
T キャデラック M ヘクト R 2・2
T スーパー魂斗羅 M コナミ R 2・2
T 信長の野望 戦国群雄伝 M 光栄 R 2・3
T もっともあぶない刑事
M 東映動画 R 2・6
T ドラゴンクエストIV 導かれし者たち
M エニックス R 2・11
T アークティック M ポニーキャニオン R 2・23
T デッドフォックス M カプコン R 2・23
T キテレツ大百科 M エポック社 R 2・23
T 悪魔くん 魔界の罠 M バンダイ R 2・24
T ドラゴンユニット M アテナ R 2・27
T 西村京太郎ミステリー
スーパーエクスプレス殺人事件
M アイレム R 3・2
T プレジデントの選択 M ホット・ビィ R 3・2
T ヘビーバレル M データイースト R 3・2
T ウィザードリィIII ダイヤモンドの騎士
M アスキー R 3・9
T ドンドコドン
M タイトー／ディスコ R 3・9
T モアイくん M コナミ R 3・9
T 怒III
M ケイアミューズメントリース R 3・16

T イメージファイト M アイレム R 3・16
T 仮面の忍者 花丸 M カプコン R 3・16
T サンサーラ・ナーガ
M ビクターエンタテインメント R 3・23
T バルダーダッシュ
M データイースト R 3・23
T 香港 M 徳間書店 R 3・23
T 魔神英雄伝ワタル外伝
M ハドソン R 3・23
T 井崎脩五郎の競馬必勝学
M イマジニア R 3・30
T パワーサッカー M 徳間書店 R 3・30
T ベストプレープロ野球II
M アスキー R 3・30
T 魍魎戦記 摩陀羅 M コナミ R 3・30
T ディープダンジョンIV 黒の妖術士
M アスミック R 4・6
T デジタル・デビル物語 女神転生II
M ナムコ R 4・6
T 忍者龍剣伝II 暗黒の邪神剣
M テクモ R 4・6
T ウルトラマン倶楽部2
帰ってきたウルトラマン倶楽部
M バンダイ R 4・7
T ガンヘッド 新たなる戦い
M バリエ R 4・13
T クォース M コナミ R 4・13
T ゴッドスレイヤー はるか天空のソナタ
M SNK R 4・13
T SDバトル大相撲 平成ヒーロー場所
M バンダイ R 4・20
T 黒鉄ヒロシの予想大好き! 勝馬伝説
M 日本物産 R 4・20
T パワー・ブレイザー M タイトー R 4・20

83 84 85 86 87 88 89 **90** 91 92 93 94

No.11

T ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣
M 任天堂 R 4・20
T ボンバーマン M ハドソン R 4・24
T ファイナルファンタジーⅢ
M スクウェア R 4・27
T 影狼伝説 M ピクセル R 5・11
T キャッスルクエスト M ハドソン R 5・18
T ゼビウス M ナムコ R 5・18
T 熱血高校ドッジボール部サッカー編
M テクノスジャパン R 5・18
T パックマン M ナムコ R 5・18
T イースⅡ
M ビクターエンタテインメント R 5・25
T ゲートイン 競馬必勝学
M ケイアミューズメントリース R 5・25
T じゃじゃ丸撃魔伝 幻の金魔城
M ジャレコ R 5・29
T ナイトムーブ M 任天堂 R 6・5
T チップとデールの大作戦
M カプコン R 6・8
T ダッシュ野郎 M ビスコ R 6・15
T バトルフリート M ナムコ R 6・22
T ファイナルミッション M ナツメ R 6・22
T ギャラガ M ナムコ R 6・22
T 水滸伝 天命の誓い M 光栄 R 6・25
T 迷宮島 M アイレム R 6・29
T 燃えろ!! 柔道WARRIORS
M ジャレコ R 6・29
T ハットリス M BPS R 7・6
T パラメデス M ホット・ビィ R 7・6
T 飛龍の拳Ⅲ 五人の龍戦士
M カルチャーブレーン R 7・6
T SDヒーロー総決戦 倒せ悪の軍団
M バンプレスト R 7・7

T ウィッツ M アテナ R 7・13
T キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー
M テクモ R 7・20
T 獣王記 M アスミック R 7・20
T ソルスティス 三次元迷宮の狂獣
M エピックソニーレコード R 7・20
T マージャンGメン ニチブツ麻雀Ⅲ
M 日本物産 R 7・20
T ブライファイター M タイトー R 7・20
T ギャラクシアン M ナムコ R 7・20
T ディグダグ M ナムコ R 7・20
T ホームランナイター'90 THEペナントリーグ
M データイースト R 7・24
T ゴルゴ13 第2章 イカロスの謎
M ビック東海 R 7・27
T ステッド 遺跡惑星の野望
M ケイアミューズメントリース R 7・27
T ドクターマリオ M 任天堂 R 7・27
T ビックリマンワールド 激闘聖戦士
M ハドソン R 7・27
T 燃えプロ'90感動編 M ジャレコ R 7・27
T マイト・アンド・マジック M 学研 R 7・31
T ゲームパーティ
M ココナッツジャパンエンターテイメント R 8・3
T ハッピーバースディバックス
M ケムコ R 8・3
T 2010 ストリートファイター
M カプコン/ステイタス R 8・8
T 忍者らホイ! M アスキー R 8・8
T KAGE M ホット・ビィ R 8・10
T タイタン M ソフエル R 8・10
T ドラゴンファイター M トーワチキ R 8・10
T 日本一の名監督 M アスミック R 8・10
T ぱられるワールド M バリエ R 8・10

T ラフ M サンソフト R 8・10
T 川のぬし釣り M パックインビデオ R 8・10
T ピーパータイム
M サンリツ電気 R 8・10
T SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語
M バンダイ R 8・11
T ブロディアランド
M トンキンハウス R 8・11
T 孔雀王Ⅱ M ポニーキャニオン R 8・21
T 上海Ⅱ M サンソフト R 8・24
T 魔天童子 M クエスト R 8・24
T 雀豪
M ビクターエンタテインメント R 8・30
T ダンジョンキッド M クエスト R 8・31
T ディグダグⅡ M ナムコ R 8・31
T 宇宙警備隊 M ハル研究所 R 9・7
T バックギャモン M 任天堂 R 9・7
T SD戦国武将列伝
烈火のごとく天下を盗れ!
M バンプレスト R 9・8
T ワールドボクシング
M ティーエスエス R 9・8
T 爆笑! スターものまね四天王
M パックインビデオ R 9・14
T リトルマジック M データイースト R 9・14
T ドラえもん ギガゾンビの逆襲
M エポック社 R 9・14
T 維新の嵐 M 光栄 R 9・15
T インセクターX M タイトー R 9・21
T 田村光昭の麻雀ゼミナール
M ポニーキャニオン R 9・21
T ノース&サウス わくわく南北戦争
M ケムコ R 9・21
T 探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに…

M データイースト R 9・28
T マジック・ジョン M ジャレコ R 9・28
T ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?
M カプコン R 9・28
T ガンナック M トンキンハウス R 10・5
T ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会
M テクノスジャパン R 10・12
T パニックスペース M 徳間書店 R 10・19
T ブラッディウァリアーズ シャンゴーの逆襲
M 東映動画 R 10・19
T 悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん
M コナミ R 10・19
T まじゃべんちゃー麻雀戦記
M 徳間書店 R 10・19
T シャッフルパックカフェ
M ポニーキャニオン R 10・21
T アンパンマンのおえかキッズ
M バンダイ R 10・25
T アストロファング M A-WAVE R 10・26
T なんてったって!! ベースボール
M サンソフト R 10・26
T パチ夫くん3 帰ってきたパチ夫くん
M ココナッツジャパンエンターテイメント R 10・26
T 水島新司の大甲子園 M カプコン R 10・26
T ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人
M バンダイ R 10・27
T 山村美沙サスペンス 京都財テク殺人事件
M ヘクト R 11・2
T クロスファイヤー M 九娯貿易 R 11・2
T 三國志Ⅱ M 光栄 R 11・2
T ラストハルマゲドン
M バンダイ/ユタカ R 11・10
T パズルボーイズ M アトラス R 11・16
T サンリオカーニバル

M キャラクターソフト R 11・22
T ふしぎなブロビー ブロバニアの危機
M ジャレコ R 11・29
T 迷宮の達人 大迷路 M エポック社 R 11・30
T テクモボウル M テクモ R 11・30
T パロディウスだ! M コナミ R 11・30
T ぎゅわんぶらあ自己中心派2
M アスミック R 12・7
T 西遊記ワールドII 天上界の魔神
M ジャレコ R 12・7
T タイムズ・オブ・ロア 失われたメダリオン
M 東宝 R 12・7
T 千代の富士の大銀杏 M フェイス R 12・7
T ティーンエイジミュータント
ニンジャタートルズ M コナミ R 12・7
T パジャマヒーロー NIMO
M カプコン/TMS R 12・7
T グレートボクシングラッシュアップ
M ビスコ R 12・7
T テクモ ワールドカップサッカー
M テクモ R 12・7
T 石道 M ヒロ R 12・7
T ファミコントップマネジメント
M 光栄 R 12・12
T ベストプレープロ野球'90
M アスキー R 12・13
T 暴れん坊天狗 M メルダック R 12・14
T クラックス M ハドソン R 12・14
T グレムリン2 M サンソフト R 12・14
T パーマン M アイレム R 12・14
T まじかるキッズどろぴー
M ビック東海 R 12・14
T メタルフレームサイバスター
M ジャレコ R 12・14

T ワギャンランド2 M ナムコ R 12・14
T 忍者クルセイダーズ 龍牙
M サミー R 12・14
T 必殺仕事人 M バンプレスト R 12・15
T ジャンピン・キッド ジャックと
豆の木ものがたり M アスミック R 12・19
T バトルスタジアム選抜プロ野球
M IGS R 12・20
T 地獄・極楽丸 M パックインビデオ R 12・21
T ゾイド黙示録 M トミー R 12・21
T 大怪獣デブラス
M データイースト R 12・21
T バーズテイル 知られざる物語
M ポニーキャニオン R 12・21
T ファミスタ'91 M ナムコ R 12・21
T ソードマスター M アテナ R 12・21
T SDガンダム ガチャポン戦士3 英雄戦記
M バンダイ R 12・22
T ムサシの冒険 M シグマ商事 R 12・22
T アドベンチャーズオブロロII
M ハル研究所 R 12・26
T NEWゴーストバスターズ2
M ハル研究所 R 12・26
T 爆笑! 愛の劇場
M ココナッツジャパンエンターテイメント R 12・29

1991

T じゅうべえくえすと M ナムコ R 1・4
T ワイワイワールド2 SOS!! パセリ城
M コナミ R 1・5
T ジャッキーチェン M ハドソン R 1・25
T ソロモンの鍵 M テクモ R 1・25
T ドラドラドラ M ナツメ R 1・25

T 夢ペンギン物語 M コナミ R 1・25
T ペーパーボーイ M アルトロン R 1・30
T ゴルフグランドスラム M ヘクト R 1・31
T 赤川次郎の幽霊列車
M キングレコード R 2・8
T ダークロード M データイースト R 2・8
T チャンピオンシップボウリング
M アテナ R 2・8
T パラソルへんべえ おとぎの国は大さわぎ!
M エポック社 R 2・15
T ファミコン将棋 竜王戦
M アイマックス R 2・15
T マックスウォリアー 惑星戒厳令
M バップ R 2・15
T ミニパット M A-WAVE R 2・15
T 井出洋介名人の実践麻雀II
M カプコン R 2・22
T オール1 M 徳間書店 R 2・22
T 双截龍III M テクノスジャパン R 2・22
T 虹のシルクロード
M ビクターエンタテインメント R 2・22
T グランドマスター M バリエ R 2・26
T なんてったって!!ベースボール
子ガメカセットOBオールスター編
M サンソフト R 2・28
T 究極ハリキリスタジアムIII
M タイトー R 3・1
T スーパーチャイニーズ3
M カルチャーブレーン R 3・1
T AD&Dヒーロー・オブ・ランス
M ポニーキャニオン R 3・8
T ナムコット麻雀III マージャン天国
M ナムコ R 3・8
T ガンサイト M コナミ R 3・15

T 大航海時代 M 光栄 R 3・15
T ふしぎの海のナディア M 東宝 R 3・15
T いただきストリート 私のお店によってって
M アスキー R 3・21
T AD&Dヒルズファー
M ポニーキャニオン R 3・21
T シャドウブレイン
M ポニーキャニオン R 3・21
T まじかるタルるートくん
ファンタスティックワールド
M バンダイ R 3・21
T 爆笑人生劇場2 M タイトー R 3・22
T アンパンマンのひらがなだいすき
M バンダイ R 3・26
T けろけろけろっぴの大冒険
M キャラクターソフト R 3・29
T 忍者じゃじゃ丸 銀河大作戦
M ジャレコ R 3・29
T 北斗の拳4 七星覇拳伝 北斗神拳の彼方に
M 東映動画 R 3・29
T ロボコップ2 M データイースト R 4・2
T 天地を喰らうII 諸葛孔明伝
M カプコン R 4・5
T N.Y.ニャンキーズ M アトラス R 4・5
T おぼっちゃまくん M テクモ R 4・5
T ゴルビーのパイプライン大作戦
M 徳間書店 R 4・12
T ヘリコプターシューティングゲーム
ツインイーグル M ビスコ R 4・12
T ファミリーブロック M アテナ R 4・12
T クロックス M 徳間書店 R 4・19
T 麻雀倶楽部永田町 総裁戦
M ヘクト R 4・25
T オーバーホライゾン M ホット・ビィ R 4・26

83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94

GUN-DEC サミー 4・26
紫禁城 東映動画 4・26
タイトーバスケットボール
タイトー 4・26
高橋名人の冒険島II ハドソン 4・26
マジックダーツ セタ 4・26
ラグランジュポイント コナミ 4・26
ココロン タケル 5・3
パラメデスII ホット・ビィ 5・17
ファジカルファイター
シグマ商事 5・17
ランペルール 光栄 5・23
テトラスター タイトー 5・24
メタルマックス データイースト 5・24
エジプト ヒューマン 5・31
なんてったって!! ベースボール
子ガメカセット '91開幕版
サンソフト 5・31
忍者龍剣伝III 黄泉の方舟
テクモ 6・21
飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ
カルチャーブレーン 6・21
AD&Dプール・オブ・レイディアンス
ポニーキャニオン 6・28
すごろクエスト
テクノスジャパン 6・28
超人狼戦記ウォーウルフ
タカラ 6・28
つっぱりウォーズ サミー 6・28
ボンバーマンII ハドソン 6・28
役満天国 任天堂 6・28
囲碁指南'91 ヘクト 7・5
ベースボールファイター バップ 7・5
キャッ党忍伝てやんでえ
テクモ 7・19
JuJu伝説 タイトー 7・19
ダイハード パックインビデオ 7・19
パズニック IGS 7・19
パチンコ大作戦1
ココナッツジャパンエンターテイメント 7・19
ファミリーサーキット'91 ナムコ 7・19
リトルマーメイド カプコン 7・19
くにおくんの時代劇だよ全員集合!
テクノスジャパン 7・26
タイムツイスト 前編 歴史のかたすみで…
任天堂 7・26
タイムツイスト 後編 歴史のかたすみで…
任天堂 7・26
おたくの星座 M&M 7・31
SD刑事ブレイダー タイトー 8・2
ロボッ子ウォーズ IGS 8・2
スーパースプリント アルトロン 8・3
マイライフ・マイラブ ぼくの夢わたしの願い
バンプレスト 8・3
アルマジロ IGS 8・9
デ・ブロック アテナ 8・9
ドキ!ドキ!遊園地 バップ 8・9
ドラゴンウォーズ ケムコ 8・9
百の世界の物語 アスク講談社 8・9
ドラゴンボールZ II 激神フリーザ!!
バンダイ 8・10
A列車で行こう
ポニーキャニオン 8・21
クライシスフォース コナミ 8・27
ロイヤルブラッド 光栄 8・29
怪傑ヤンチャ丸2 からくりランド
アイレム 8・30
最終機攻兵メタルスレイダーグローリー
ハル研究所 8・30
ウエスタンキッズ ビスコ 9・13
デザイナー養成ソフト 絵描衛門
アテナ 9・13
ドラゴンズ・レアー
エピックソニーレコード 9・20
へべれけ サンソフト 9・20
マリオオープンゴルフ 任天堂 9・20
ワンダラーズ・フロム・イース
ビクターエンタテインメント 9・27
スパルタンX2 アイレム 9・27
中嶋悟F-1HERO2 バリエ 9・27
バトルフォーミュラ サンソフト 9・27
ちびまる子ちゃん うきうきショッピング
ナムコ 10・4
からくり剣豪伝ムサシロード からくり人疾走る
バンダイ／ユタカ 10・5
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2
光の騎士 バンダイ 10・12
カオスワールド ナツメ 10・25
グレートディール ヘクト 10・25
たいむゾーン シグマ商事 10・25
ぷよぷよ 徳間書店 10・25
特救指令ソルブレイン エンジェル 10・26
モノポリー トミー 11・1
少年アシベ ネパール大冒険の巻
タカラ 11・15
スターウォーズ
ビクターエンタテインメント 11・15
大工の源さん アイレム 11・15
地底戦空バゾルダー ソフエル 11・15
ラディア戦記 黎明篇 テクモ 11・15
パチ夫くん4
ココナッツジャパンエンターテイメント 11・22
みんなのたあ坊のなかよし大作戦
キャラクターソフト 11・22
燃えプロ! 最強編 ジャレコ 11・22
アメリカ横断ウルトラクイズ
トミー 11・29
ファミコン囲碁入門 アイマックス 11・29
ランパート コナミ 11・29
ファミコンジャンプII 最強の7人
バンダイ 12・2
スノーブラザーズ 東亜プラン 12・6
平成天才バカボン ナムコ 12・6
ロックマン4 カプコン 12・6
ギミアぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦
ヨネザワ 12・13
つるピカハゲ丸 めざせ! つるセコの証
ジャレコ 12・13
テクモスーパーボウル テクモ 12・13
テトリス2+ボンブリス BPS 12・13
東京パチスロアドベンチャー
ココナッツジャパンエンターテイメント 12・13
ティーンエイジミュータント
ニンジャタートルズ2 ザ マンハッタンプロジェクト
コナミ 12・13
ヨッシーのたまご 任天堂 12・14
第2次スーパーロボット大戦
バンプレスト 12・19
アスミッくんランド アスミック 12・20
アンタッチャブル アルトロン 12・20
タイニートゥーンアドベンチャーズ
コナミ 12・20
パーマンPART2 アイレム 12・20
爆笑人生劇場3 タイトー 12・20
バトルトード メサイヤ 12・20
バナナン王子の大冒険 タカラ 12・20

タイトル	メーカー	発売日
ファミスタ'92	ナムコ	12・20
モンスターメーカー 7つの秘宝	ソフエル	12・20
ダイナマイトバットマン	サンソフト	12・20
SDガンダム ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー	ユタカ	12・21
信長の野望 武将風雲録	光栄	12・21
バトルストーム	ヨネザワ	12・21
ベスト競馬ダービースタリオン	アスキー	12・21
鳥人戦隊ジェットマン	エンジェル	12・21
チキチキマシン猛レース	アトラス	12・25
ザ・ブルーマリーン	ホット・ビィ	12・27
ハドソンホーク	エピックソニーレコード	12・27
ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!! ウルトラ兄弟	ユタカ	12・29

1992

タイトル	メーカー	発売日
がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝	コナミ	1・3
ピザポップ	ジャレコ	1・7
太陽の勇者ファイバード	アイレム	1・11
ソロモンの鍵2 クールミン島救出作戦	テクモ	1・24
ビジネスウォーズ M&A	ヘクト	1・24
バーズテイルII	ポニーキャニオン	1・25
将棋名鑑'92	ヘクト	1・30
ギミック!	サンソフト	1・31
ドンドコドン2	タイトー	1・31
バッキーオヘア	コナミ	1・31
いけいけ熱血ホッケー部	テクノスジャパン	2・7
F1サーカス	日本物産	2・7
ネイビーブルー	アイマックス	2・14
AD&Dドラゴン・オブ・フレイム	ポニーキャニオン	2・21
パズロット	サミー	2・28
伝染るんです。かわうそハワイへ行く	タカラ	3・6
マジックキャンドル	サミー	3・6
囲碁指南'92	ヘクト	3・10
ナムコクラシックII	ナムコ	3・13
ファイアーエムブレム外伝	任天堂	3・14
究極ハリキリ甲子園	タイトー	3・19
スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	3・20
それいけ!アンパンマン みんなでハイキングゲーム	エンジェル	3・20
WWFレッスルマニアチャレンジ	ホット・ビィ	3・27
ハローキティワールド	キャラクターソフト	3・27
フック	エピックソニーレコード	3・27
プラズマボール	ジャレコ	3・27
炎の闘球児 ドッジ弾平	サンソフト	3・28
プレスクールソフト ひらけ!ポンキッキ	タカラ	4・17
舛添要一 朝までファミコン	ココナッツジャパンエンターテイメント	4・17
エキサイティングラリー	科研	4・24
重力装甲メタルストーム	アイレム	4・24
わんぱくコックンのグルメワールド	タイトー／ディスコ	4・24
ひょっこりひょうたん島	ユタカ	4・25
クルクルランド	任天堂	4・28
麻雀大戦	日本物産	5・20
クイズプロジェクトQ	ヘクト	5・29
カプコンバルセロナ'92	カプコン	6・5
三国志II 覇王の大陸	ナムコ	6・10
まじかるタルるートくん2	バンダイ	6・19
エスパードリーム2	コナミ	6・26
シャンカラ	IGS	6・26
聖鈴伝説リックル	タイトー／ディスコ	6・26
ターミネーター2	パックインビデオ	6・26
びっくり熱血新記録	テクノスジャパン	6・26
THE GOLF '92	ジー・オー・ワン	7・3
パチンコ大作戦2	ココナッツジャパンエンターテイメント	7・10
サマーカーニバル'92烈火	ナグザット	7・17
サンリオカップポンポンバレー	キャラクターソフト	7・17
三つ目がとおる	トミー	7・17
レッドアリーマーII	カプコン	7・17
シルヴァ・サーガ	セタ	7・24
闘魂倶楽部	ジャレコ	7・24
魔法のプリンセスミンキーモモ	ユタカ	7・29
高橋名人の冒険島III	ハドソン	7・31
ドラゴンボールZ III 烈戦人造人間	バンダイ	8・7
フリントストーン	タイトー	8・7
エイセス・アイアンイーグル3	パックインビデオ	8・7
ギミアぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦2	ヨネザワPR21	8・28
ムーンクリスタル	ヘクト	8・28
ダービースタリオン 全国版	アスキー	8・29
スーパーマリオUSA	任天堂	9・14
1999 ほれ、みたことか! 世紀末	ココナッツジャパンエンターテイメント	9・18
ドリームマスター	ナムコ	9・22
GOAL!!	ジャレコ	9・25
キャプテンセイバー	タイトー	9・29
ミッキーマウスIII 夢ふうせん	ケムコ	9・30
シャッフルファイト	バンプレスト	10・9
スポット	BPS	10・16
ベストプレープロ野球スペシャル	アスキー	10・16
トップストライカー	ナムコ	10・22
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団	バンダイ	10・23
ダブルムーン伝説	メサイヤ	10・30
恐竜戦隊ジュウレンジャー		

エンジェル 11・6
トムとジェリー アルトロン 11・13
フェラーリ
ココナッツジャパンエンターテイメント 11・13
コロンブス 黄金の夜明け
トミー 11・20
ヨッシーのクッキー 任天堂 11・21
囲碁指南'93 ヘクト 11・27
タイニートゥーンアドベンチャーズ2
コナミ 11・27
将棋名鑑'93 ヘクト 12・4
ちいさなおばけアッチコッチソッチ
バップ 12・4
ロックマン5 ブルースの罠!?
カプコン 12・4
ワギャンランド3 ナムコ 12・8
ハローキティのおはなばたけ
キャラクターソフト 12・11
妖精物語ロッドランド ジャレコ 12・11
キョロちゃんランド ヒロ 12・11
ジャストブリード エニックス 12・15
バーコードワールド サンソフト 12・18
SDガンダム ガチャポン戦士5
バトルオブユニバーサルセンチュリー
ユタカ 12・22
じゃんけんディスク城
徳間書店インターメディア 12・22
ファミスタ'93 ナムコ 12・22
熱血格闘伝説
テクノスジャパン 12・23
鳴呼!野球人生一直線 サミー 12・25
ウルトラマン倶楽部 エンジェル 12・25
グレイトバトルサイバー
バンプレスト 12・25

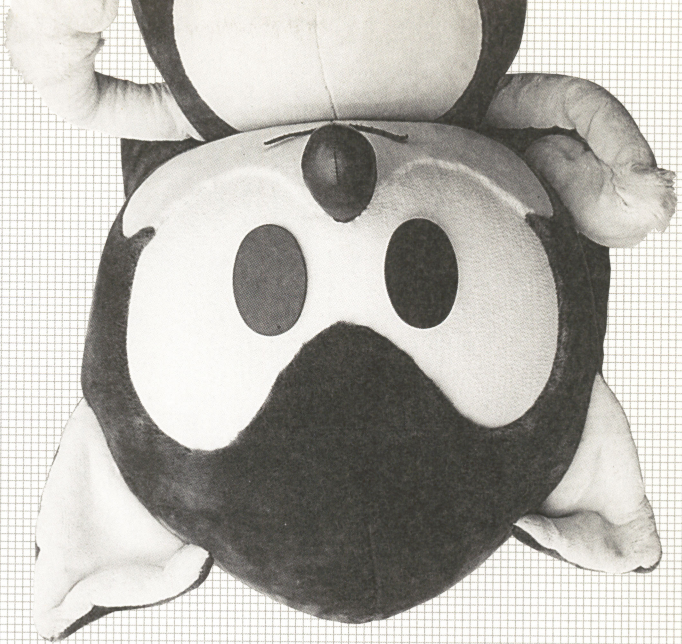
DATACH ドラゴンボールZ
バンダイ 12・29

1993

サンリオカーニバル2
キャラクターソフト 1・14
ワイリー&ライトのロックボード
カプコン 1・15
仮面ライダーSD エンジェル 1・22
F1センセーション コナミ 1・29
悪魔城ドラキュラ コナミ 2・5
けろけろけろっぴの大冒険2
ドーナツ池はおおさわぎ!!
キャラクターソフト 2・19
バトルベースボール
バンプレスト 2・19
バイオミラクルぼくってウパ
コナミ 2・26
バブルボブル2 タイトー 3・5
めざせ!トッププロ~グリーンに賭ける夢
ジャレコ 3・5
USA ICE HOCKEY IN FC
ジャレコ 3・6
スター・ウォーズ帝国の逆襲
ビクターエンタテインメント 3・12
ぴよこたんの大迷路 サンソフト 3・19
星のカービィ
任天堂/ハル研究所 3・23
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
光栄 3・25
愛先生のO・SHI・E・TE わたしの星
アイレム 3・26
炎の闘球児ドッジ弾平2
サンソフト 3・26
もえろツインビー コナミ 3・26
怪傑ヤンチャ丸3 アイレム 3・30
くにおくんの熱血サッカーリーグ
テクノスジャパン 4・23
ジェットソン タイトー 4・23
ダックテイルズ2 カプコン 4・23
DATACH ウルトラマン倶楽部
バンダイ 4・23
DATACH SDガンダム ガンダムウォーズ
バンダイ 4・23
ゴリラーマン
ヨネザワPR21 4・28
ジョイメカファイト 任天堂 5・21
マイティファイナルファイト
カプコン 6・11
パチ夫くん5
ココナッツジャパンエンターテイメント 6・18
Jリーグファイティングサッカー
IGS 6・19
うしおととら ユタカ 7・9
ぷよぷよ
徳間書店インターメディア 7・23
FC原人 ハドソン 7・30
甲竜伝説ヴィルガスト外伝
エンジェル/バンダイ 7・30
ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画
バンダイ 8・6
クレヨンしんちゃん バンダイ 8・27
DATACH クレヨンしんちゃん
オラとポイポイ バンダイ 8・27
パチスロアドベンチャー2
ココナッツジャパンエンターテイメント 9・17
テトリスフラッシュ 任天堂 9・21
大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲
アイレム 10・22
DATACH 幽☆遊☆白書
バンダイ 10・22
ろくでなしBLUES バンダイ 10・29
ロックマン6 史上最大の戦い!!
カプコン 11・5
DATACH バトルラッシュ
バンダイ 11・13
RPG人生ゲーム タカラ 11・26
ファミスタ'94 ナムコ 12・1
けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム!
キャラクターソフト 12・1
チップとデールの大作戦2
カプコン 12・10
なかよしといっしょ ユタカ 12・10
囲碁指南'94 ヘクト 12・17
熱血!すとりーとバスケット
テクノスジャパン 12・17
桃太郎伝説外伝 ハドソン 12・17

1994

ゼルダの伝説1 任天堂 2・19
ワリオの森 任天堂 2・19
ファイナルファンタジーI・II
スクウェア 2・27
DATACH Jリーグスーパートップ
プレイヤーズ バンダイ 4・22
パチスロアドベンチャー3 ビタオシー7見参
ココナッツジャパンエンターテイメント 5・13
Jリーグウイニングゴール
EAV 5・27
高橋名人の冒険島IV ハドソン 6・24



MR. SONIC REMEMBERS FAMILY COMPUTER

［特別企画］ファミコンに挑んだ男

中裕司 インタビュー

任天堂は勝ったが、ソニックもまた勝った！ 無敵モードだったファミコンを「対等の強敵（とも）」として振り返れるのは、あの『スペースハリアー』をセガマークⅢに移植した「不可能を可能にする男」中裕司氏を置いて他にない。ソニックが任天堂ハード上で走り回る寸前に、時代を超越したインタビューを大敢行！

文＝多根清史　写真＝田村昌裕

あの瞬間、任天堂との勝負が始まったんです。

――今日は、ファミコンを語る上で、当時ファミコンを相手に最も善戦して、ライバルを上回る作品を連発した中さんの証言を是非お聞きしたい！ と思ってお邪魔しました。ちなみに、今はお忙しかったりしますか？

中　今はもう、死ぬほど忙しいです。

――すいません（笑）、そんな大変なタイミングに。

中　今は『PSO』のPC版とゲームキューブ版の『ソニックアドベンチャー2』が終わる瞬間ですね。最後になって、色々欲が出てきたり、様々なハードの問題もあるし、頑張って何とかしないとなぁという。どんな開発をやってても、まともに楽勝と思ったことは一度もないですよ。時間があればあるだけ作り込んでますから。

――メガドライブの頃から、マスターアップの3日前に「セーガー」というボイスを追加しておられましたね（笑）。

中　ゲーム開発って、明日になったらいくら直したくても、できなくなるんですね。バグ取りの段階なのに、こっそり追加すると「今までチェックした分どうするんだ！」って怒られましたよ。今は怒る立場ですけど（笑）。あの「セーガー」も、本当はソニックがバンド演奏をバックにブレイクダンスを踊る、豪華なサウンドテストを入れる予定だったんですよ。それが無理になって、その分の容量が



丸々余っちゃったので（笑）。

――中さんのデビュー作は、マークⅢの『ガールズガーデン』ですよね。

中　ええ。あれは女の人向けに作ったゲームなんですよ。入社してすぐの社内研修代わりだったんですが、急に売るという話になって、あわてて2ヶ月ぐらいで完成させたという。

――みなさんの評価が高いですよね。よくSG-1000の限られたスペックで、熊のデカキャラを出したなあと（笑）。

中　そうなんですよ。あの頃からハードの限界に挑戦するのが好きだったんですね（笑）。今の子供たちは、そういう衝撃が少なくて可哀想かなと。昔はどこか技術的に飛び抜けていれば、ゲームが二の次でも喜んで遊んでいたという（笑）。

――そんな頃に、ファミコンを見てどう思われました？

中　RAMの容量が2KBしかないのに、よくこんなゲームが作れるなあと。実際はSG-1000の方が余裕ありましたよね。CPUのレジスタも2つしかないんですよ。それに比べたら、マークⅢは扱いやすかったんですね。

――ファミコンは研究されたんですか？

中　ええ。セガとしては、ファミコンゲームへの参入を検討した時期もありましたね。けど、ある日、タタミ一畳敷きくらいの基板を持って来られまして、「今度、これでゲーム作って」と言われたんです。それで「何ですか？　これ？」と聞いたら、「これがセガマークⅢだ」と。

――おお！　真打ち登場ですね。

中　そのときは、セガはファミコンに行かなくても、マークⅢを出せば勝てるだろうとトップが判断したんですね。その瞬間から、任天堂との真っ向からの勝負が始まったんじゃないかなという気がするんです。

――その頃、セガはメガビット単位の大容量ROMを強調するようになりましたね。

中　ええ、CPUパワーも重要なんですけど、データ量を増やして、グラフィックを強化する方向に行ったんですね。そのときは夢のようでしたよ。「うわ、こんなに容量あるのか！」と。

マークⅢ『北斗の拳』が今の格闘ゲームの走りだと思うんですよ。

――その大容量路線の、最初のゲームがマークⅢの『北斗の拳』ですよね。

中　ドット絵を描くにしても、当時はグラフィックツールがひとつもなかったんですよ。デザイナーがカツカツ打ったのをプリントアウトして、それを見ながら、「この色は何番だな」と、16進法のデータを手で入力していた時代があったんですよ。ゲームの容量が大きくなる時期に、さすがにこれではマズイだろうと、そのへんのツールを自作しましたね。

――あの頃、ガラッとゲームのイメージが変わりましたよね。

中　そのツールを使った『北斗の拳』では、その頃は当たり前だった四角のキャラクターを使ってないんですね。細かく手足のスプライト（編集部註：2Dのキャラクターを動かす部品の単位）を分けるという細かい作りをしている。そのおかげで、マークⅢは8枚しかスプライトが扱えないのに、ちゃんとした人体の表現ができるようになったんです。

――あれは、すごいテンポとハジケ方ですね。

中　僕はあれだけは、自分でエネミー（敵）を全部作ってるんですよ。普通にやりあうと、非常に簡単なゲームになっちゃうんで、ケンシロウに殴られるなと思ったら避けているんです（笑）。たぶん、今の格闘ゲームの走りだと思うんですよ。

――その後の『スペースハリアー』は、みん

な完成度の高さに目を疑いましたよね。

中　あれも「いくらなんでもこれの移植は無理だろう」と思ってましたよ。それで、『F-16ファイティングファルコン』を作ってるときに『スペースハリアー』の曲が大好きだったので、入れたんですね。あの曲を作ったのが、『ガールズガーデン』を一緒に作ったプログラマーの川口（編集部註：『ファンタジーゾーン』の作曲で有名なHiro師匠）なんですよ。で、実は『F-16ファイティングファルコン』では、マークⅢ2台で通信対戦ができたんですね。

――あの時代に、通信対戦ですか!?　というか、そもそもマークⅢには通信ポートがなかった気が……。

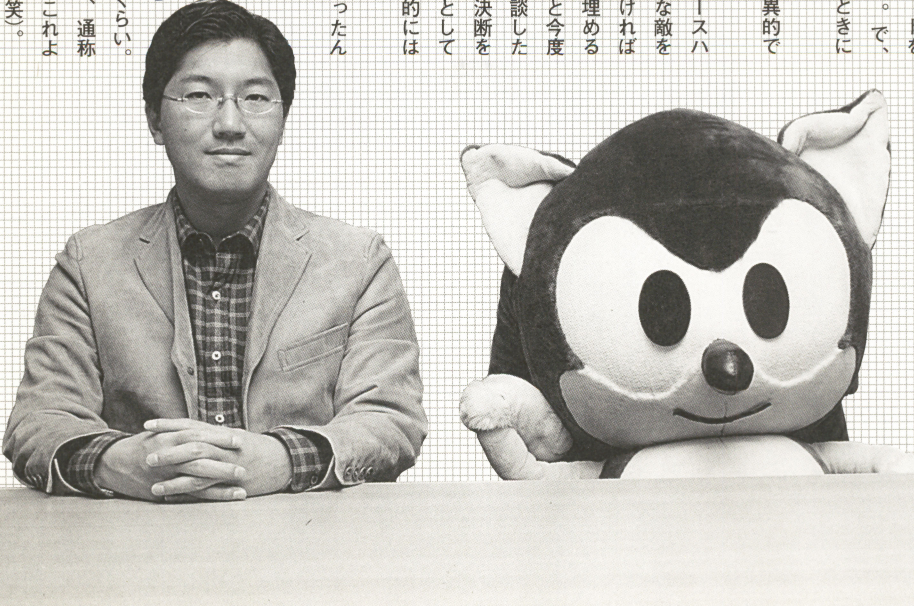
中　マークⅢ用のキーボードを付けると、クロスケーブルを挿せて繋げたんですね。でも、マークⅢ本体も2台、ゲームソフトも2本、キーボードも2個、モニターも2個、その上ケーブルも必要だった。それで、キーボードのYとNを押すと『スペースハリアー』の曲が鳴るようにしたんです。でも、なくても鳴ることがあった方が気付くんじゃないかと、メニュー画面の5~10秒以内にスティックを左右に百回くらい振っても、運が良ければ鳴るようになっているんですよ。「こんな苦労して鳴るのは嫌だ」と思ったらキーボードを買ってくれるんじゃないかと（笑）。で、「ケーブル、何本売れたの?」聞いたときに「500本」って言われて（笑）。

――かけた労力と本数のギャップが驚異的ですね（笑）。

中　それで、もう1回、実験で『スペースハリアー』を作ってみたんですよ。大きな敵を動かすには、スクロール画面に置かなければいけない。けど、四角の端のエッジを埋めることができなくて、それを馴染ませると今度は処理速度が追いつかない。上司に相談したら「よくできてるし面白いよ」という決断をしてもらえたおかげで、プロジェクトとしてGOすることができたんですけど、僕的には不満なんですよ。

――あのクォリティで、まだご不満だったんですか（笑）。

中　ゲームの操作的には、アーケードの『スペースハリアー』とほぼ同じ物を作り上げれているとは思いますけど。その後、評価してもらったときにやっと「ああ、良かった」と思ったくらい。でも、あの当時、PC-6001用に、通称「豆腐ハリアー」が出てましたよね。「これよりは良いんじゃないか?」っていう（笑）。



――緑の四角形がひゅんひゅん飛んできて面食らいましたよね（笑）。マークⅢは家庭用ゲーム機ではファミコンを、社内的にはアーケードゲームという、当時の最先端を相手に奮闘してたんですね。

中　あの当時は本当に、今までゲームセンターでしかできなかったゲームを家庭で遊べるようにするという、無理だと考えられたことを実現していこうという意欲が大きかったので、やりがいはありましたよね。

――あの頃ゲーム雑誌のレビューでも、中さんの作品には「従来は不可能と思われていた」というマクラが必ず付いていましたね。

中　そういうのが賞賛されている実感がうれしかったですよね。『ファンタシースター』の3Dダンジョンは、製品版でも滑らかにきれいに動いている、と評価されてますけど、元は4倍の速さで動いていたんです。僕は、世界で初めて3D酔いをした人かもしれない（笑）。でも、ダンジョンのデータだけで3メガビットくらい容量を食っていて、4メガビットのロムがそれだけで終わっちゃうから、仕方なく落としたんですね。元のは「うわ〜！」ってスピードで駆け抜けていくんですよ。だんだん上手くなってくると、コースを憶えて何周も回って。



――危うくレースゲームになるところでしたか（笑）。

中　ふと、RPGのためにダンジョン作ってるんだな、って思い出しまして（笑）。余りにもその出来が良かったので、アーケード部門の人達に見せに行ったら「うわ、すごいね、これ」って驚いてました（笑）。

マークⅢの『スパイVSスパイ』は絶対ファミコンに勝ってました。

――当時、ファミコンがうらやましいなという気持ちはなかったんですか？

中　市場的にファミコンに負けていた分、ファミコンにできないことを一生懸命やっていこうと。もっとも、ファミコンはカートリッジ内にいろんなチップや音源を組み込めたので、そこが少しうらやましかったですね。それで、『アウトラン』を開発したときに、同期の技術の人間に、FM音源ユニットを無理矢理作らせたんですよ。それでソフトが出てから、FM音源ユニット対応ということで、そちらも売ることになったんですけど、仕様の変更で3音で鳴っているはずが1音しか鳴らなかったり（笑）。ちょっと失敗したなあと。

――じゃあ、後にマークⅢにFM音源を追加したマスターシステムが生まれたのは、ファ

ミコンの組込みチップに中さんが対抗しよう、と思われたからなんですね。

中　企画を提案するよりも、「実物が動いていたら、売れるんじゃないか」と（笑）。自分が楽しんで作っていたのと、やはりマークⅢの良さを出していかなきゃって。マークⅢの『スパイVSスパイ』はファミコン版に絶対に勝っていた、と思うんですけどね。最終ステージのとても広い部屋の中でも、敵の思考ルーチンをきちっと組んでですね。駆け抜けて来ながら、ちゃんと罠を仕掛けるんですよ。

――まさに中エディション！（笑）。同じセガ社内のアーケード部門に対抗していて、ファミコンは余り意識にないのかなと思っていたんですが。

中　いえ、僕としては両方をライバル視してましたね。元々はアーケードを作りたくてセガに入ったんです。家庭用に回されて泣いてましたけどね。

――でも、中さんのゲームには志を感じましたよ。「なんで、ここまで頑張るのか」という不思議な熱気を感じました。

中　あの頃は、伝わりやすかったですよ。今もそういう熱意は変わっていないんですけど、大作になればなるだけ、一般的には感じ難いんだろうなあと。

――メガドライブの『大魔界村』のときなんか、ビンビン伝わりましたよ！

中　あれはAMショーに行って見たときにビビって、どうしてもこれを移植したいと上司に言ったんです。AMショーが11月で、まだアーケードに出てない12月ぐらいにはカプコンさんに行ってお願いして、翌年の5月には完成させたんですよ。

――あの当時、最先端のアーケードで動いていた『大魔界村』を、たった5ヶ月で移植されたんですか!?

中　ええ、グラフィックと音の質を落とさず、データを1／10に圧縮するのにものすごくパワーがかかったんですよね。でも、やりがいはありましたよ。あのゲームを移植してなければ、ソニックは絶対になかったですね。

――メガドラに全力投球だったんですね。

中　メガドラの頃は無茶しすぎましたね。『スーパーサンダーブレード』は2ヶ月位で作って、その後すぐに『ファンタシースターⅡ』を、2ヶ月半くらいで作りましたよ。

――ええッ！　あの大作RPGの開発が、たった2ヶ月半ですか？

中　あれが多分、一番驚異的なスピードですね。容量が4メガビットじゃ足らなくて6メガビットにしてもらうために会議に出て「死んでも作ってやるよ、この2ヶ月で！」と言ってしまったおかげで、本当に死にそうになりました。

――命に代えても約束を守ったわけですね。

中　あの頃は、ほとんど1人で色んな物を作ってましたね。1人だと相談しなくていいですし（笑）。25本も作ったんですけど、覚える歌でも作ろうかな。「ガ～ルズガ～デン、グレ～トベ～スボ～ル」っていう歌。

――是非、セガコンCDに収録して欲しいぐらいです（笑）。

17年近く戦ってきて、任天堂さんの敷居をまたぐとは思いも寄らなかったですよ。

――その次が『ソニック ザ ヘッジホッグ』なんですよね。

中　その前に2年間くらいブランクがありまして。『大魔界村』から分室にして、チームを組んでSFロボット系のゲームを作ってたんです。だけど、技術的にはすごいものの、ゲームとしては面白くなりそうになくて、結局ボツにしたんですよ。その後に「何を作りたい？」と上司に聞かれたときに、順位をつ


SONIC

けて10個ぐらい提案したんですね。それから数日後に呼ばれて、「一番下に書いてある『マリオに対抗できる』ってヤツ。これを作ってみろよ」と言われて（笑）。

――マリオ対抗が、最下位だったんですか。

中　1番がF1モノだったんですね。じゃあ、技術的に面白いものができたらやりますか、という感じで。そこで『大魔界村』で実現した、滑らかなフィールドに対する移動を、さらにスピードを上げようじゃないかと。なぜかというと、当時『スーパーマリオ』を面白く遊んでたんですが、もっと早くクリアしたい！というのが発想の大元にあって。

――せっかちだったんですね（笑）。

中　最初、猛スピードで駆け抜けるまでは、1ヶ月程度で実現したんですけど。さらにループするとか、曲線を描く動きを付けようとすると、壁に突っ込むんですよ（笑）。それをクリアしたとき、ようやくゲームとして作っていくことになったんです。

――スピード以外にも、マリオとの差別化には気をつかわれましたか？

中　マリオはち密に、きっちりと進むゲームじゃないですか。でもソニックの場合は、リング1枚でも持っていたら、ブチ当っても死なないようにと。すごくラフにも遊べるし、じっくりやり込めば、リングもちゃんと溜められる。いろんな遊びができるのがアクションゲームの良いところだろうと。なるべくマリオと違う方向を、一生懸命に追求したんですね。「肩を並べて立てる作品にしよう」という想いで。そのおかげで今の時代も、マリオもソニックも少し違ったところで残れてるんじゃないかなと。

――特に、海外でソニックは爆発的に成功しましたよね。

中　僕らの狙い通り、「もらったな」と。いくら日本でスゴイことをやっても、セガは任天堂に負けていると。でも全米興業収入第1位の映画が来ると、みんな興味が惹かれますよね。僕自身もアメリカが大好きで、「アメリカ横断ウルトラクイズ」に6回くらい挑戦してるんですよ。2問目まで2回進んだんですけど、あとは全部1問目で敗退で（笑）。

――それでは、福留さんの「ニューヨークに行きたいかー！」に呼応して「オーッ」って腕を振り上げてたんですね（笑）。

中　上げましたよ。東京ドームに朝7時に集合ですからね（笑）。

――それほどまで行きたかったアメリカでソニックが受けるとは、大願成就ですね。

中　ええ、アメリカで何十万本か売れればヒットだと思っていたら、ビックリするほど売れて。当時「遅いなあ。このマリオ」「見ろ、このスピード」みたいな、思いっきり分かりやすい比較広告を打ってましたね。

――鮮やかな対比ですよね（笑）。やはり、ソニックの誕生はマリオがあればこそと。

中　そうですね、僕はマリオ大好きですし、「肩を並べるようなキャラにしていこう」というのが良かったんでしょうね。

――そして、いよいよ任天堂さんのハード上で、ソニックが走り回るわけですよね。

中　任天堂さんの敷居をまたぐとは思いも寄らなかったですよ。

――またいだ瞬間、深い感慨がありました？

中　本当は「この一歩」という瞬間に重みを持とうと思ってたら、タクシーで行ったんで門をピューっと過ぎちゃったんです（笑）。でも、ロビーに入っていくときは、感無量でしたね。

――新しい時代の始まりですよね。

中　だから、12月20日って、そういう意味ではすごい瞬間だなって。今まで、17年間近くも戦ってきたじゃないですか。それがとうとう。ジャンプ系の「昨日の敵は今日の友」という一番の王道を、なんとゲーム業界で実現したんですよね。

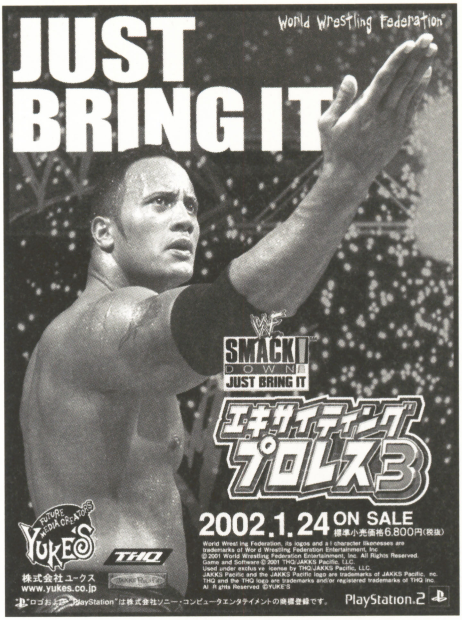


引用画面出典一覧

P15『ドンキーコング』、P16『マリオブラザーズ』、P17『ドンキーコングJr.の算数遊び』、P19『ロードランナー』、P20『ゼビウス』、P21『フィールドコンバット』、P23『スーパーマリオブラザーズ』、P24『ボコスカウォーズ』、P27『ゼルダの伝説』、P28『忍者ハットリくん 忍者は修行でござるの巻』、P29『たけしの挑戦状』、P31『ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 前編』、P32『マイクタイソン・パンチアウト!!』、P33『ウィザードリィ』、P34『ファミコンウォーズ』、P35『アメリカ大統領選挙』、P36『かぐや姫伝説』、P37『クインティ』、P38『美味しんぼ 究極のメニュー三本勝負』、P39『マザー』、P40『忍者らホイ!』、P41『山村美紗サスペンス 京都財テク殺人事件』、P42『必殺仕事人』、P45『すごろクエスト』、P47『マイライフマイラブ』、P49『Elite』、P50『伝染るんです。かわうそハワイへ行く』、P51『舛添要一 朝までファミコン』、P52『サマーカーニバル'92 烈火』、P53『ぴょこたんの大迷路』、P54『愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星』、P55『ジョイメカファイト』、P56『ワリオの森』、P57『パチスロアドベンチャー3 ビタオシー7見参』、P59『高橋名人の冒険島Ⅳ』



アックス
Vol.24
12月下旬発売予定
定価：本体933円＋税
Seirinkogeisya
特集／しりあがり寿
双子のオヤジ徹底解剖！
豪華執筆陣
東陽片岡／杉作J太郎
吉田光彦／C.S.P
鳩山郁子／森元暢之
あらいあき／湯浅学 他
AX24表紙イラスト／しりあがり寿
株式会社青林工藝舎
〒160-0006 東京都新宿区舟町12番地ヴィレッジ多賀305
Tel 03-3352-0471／Fax 03-5363-5919



JUST BRING IT
World Wrestling Federation
SMACK DOWN
JUST BRING IT
エキサイティングプロレス3
2002.1.24 ON SALE
標準小売価格6.800円(税抜)
World Wrestling Federation, its logos and all character likenesses are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc
© 2001 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
Game and Software © 2001 THQ/JAKKS Pacific, LLC.
Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC.
JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc.
THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.
All Rights Reserved ©YUKE'S
FUTURE MEDIA CREATORS YUKE'S
THQ
株式会社ユークス
www.yukes.co.jp
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標登録です。
PlayStation.2



NYでレコーディング中の
小沢健二を追って――。
――(大塚幸代)
「90年代」を創り、終わらせた"2大解散男"初対談
小西康陽×曽我部恵一(北沢夏音)
『ヒゲのOL 薮内笹子』(しりあがり寿)
特集 板尾。
QuickJapan
News magazine for youth culture
Vol.40
太田出版
定価(本体価格900円+税)
「Quick Japan」は偶数月の17日(年6回)発行です。
NowOnSale!!



同時多発テロで『ビルバク』は死んだのか？

9月11日のアメリカ同時多発テロの影響を受けて発売未定となったビルの爆破解体ゲーム、その名も『ビルバク』。あの日、2機の航空機がビルに突っ込んだ瞬間、この日本では何が起こっていたのか？ そして、誰の運命を変えたのか？



取材・文＝林 和弘　写真提供＝共同通信社

パズル感覚でビルを爆破!?

新宿三丁目にある、とある居酒屋。その日——9月13日、僕は「男山」というゴツイ名前の日本酒を飲みながら、バカ笑いをしていた。となりには角川書店のT氏と『ゲームラボ』編集長氏。話題は「幽霊の写っているAVはヤバイ」「子猫を調理する映像を持っている」などなど。

「そうそう、この間『ビルバク』のプロデューサーと飲んだんですよ」とT氏。

「『ビルバク』……『ビルバク』っていうと……」

「ほら、ビルを爆破していくゲームで、ウチから発売予定だった……」

このとき僕の脳裏を、オレンジ色の強烈なビジュアルが駆け抜けた。「パズル感覚でビルを爆破!?」9月7日発売の『ファミ通』に掲載された『ビルバク』の広告だ。

「〝あの事件〟のせいで、もう、現場は大混乱ですよ」

あの事件——そう、9月11日にニューヨークで発生した同時多発テロ事件。2機の航空機が相次いで貿易センタービルに突っ込み、「ツインタワー」の名前で愛されたアメリカ経済の象徴とも言えるビルを倒壊させた、あの事件だ。

あの事件の後、世界中のメディアは「報復だ」「戦争だ」と連日にわたる報道を繰り返していたが、僕にとっては全くリアルなものではなかった。たとえ戦争が起こったとしても(その後、実際に戦争になったわけだけど)、僕たちの日常は何ら変わらない。それを強引に当事者ヅラで知ったように語るのは最高に下らない、と僕は思う。それよりも何事もなかったような顔で「幽霊AV」を肴に楽しい酒を飲み、カラオケでオールしちゃったりするのが、少なくとも僕のリアルだ。だって、どうやっても、この日本で安穏と暮らしている僕は、あの事件の当事者にはなり得ないんだから。

でも、『ビルバク』を作った人はどうなんだろう?

T氏の話では当初11月の予定だった発売日は完全にブッ飛び、その後の日処は全く立っていないらしい。僕も編集長をやっているから分かるけど、雑誌の比ではないくらい、手間も時間も、そしてお金もかかっているだろうになあ……。

そんな感傷的なことを一瞬だけ考えつつ、しかし、あくまで傍観者でしかない僕は「スゲー話だよねー」なんて軽口をたたいて、相変わらずのバカ笑いをしていた。

ゲームのプロモーションやってるよ

その翌日、9月14日に発売された『ファミ通』は驚くべきものだった。なんと「緊急速報」として『ビルバク』が紹介されていたのだ。

「ダイナマイトを設置したビルが、スイッチひとつで倒壊! そんな大迫力のビルの爆破解体がパズルゲーム感覚で楽しめちゃうのだ!!」(『週刊ファミ通』9月28日号より)

という身もフタもないリード文も衝撃的だが、欄外の「開発状況」のコメントが壮絶だった。

「現在いちばんの見せ場であるビルの倒壊シーンに全力を注いでいます。巨大なビルも指先ひとつでダウンさぁ〜! この快感。乞うご期待!!」

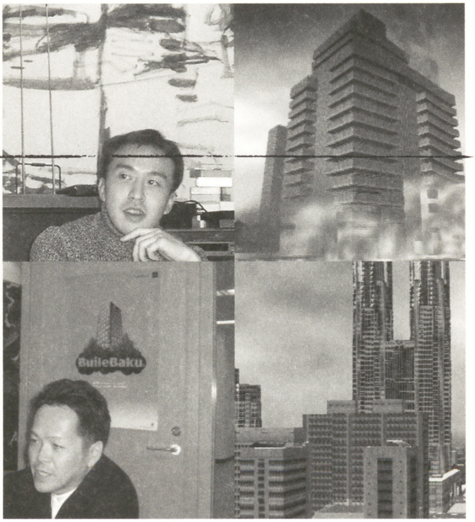
印刷スケジュールの都合で、記事の差し替えが間に合わなかった事情は十分に理解でき

る。しかし、これは、あまりにも気の毒だ。T氏にメールを送り『ビルバク』のプロデューサーを紹介してもらうことにした。とにかく、当事者の話を実際に聞いて、そこで何が起こったのかを記事にしたいと思ったのだ。

9月28日、角川書店の会議室でお会いした飯田均氏は、『暴れん坊プリンセス』の制作プロデューサーも兼任されている。「こんな特殊な調整をしたのは某大作RPGを作ったとき以来ですよ」と笑っていた。

「私は『ビルバク』では統括プロデューサーという立場になります。実際の制作はゲームメーカーの『カゼ』さんです。

ちょうど1年くらい前、個人的にビルの破壊をゲームにしたら面白いなっていうアイデアを思い付いたんですよ。そんなゲームが作れたら面白いなって思ってたところに、偶然、カゼ の河副社長が『実は、ビルを爆破して解体する会社は世界に3社しかなくて、その1社とコンタクトを取っている』という話をされたんです。詳しく聞いたら、やっぱりビルを爆破するノウハウっていうのは厳然と存在するらしいんですね。今回の事件じゃありませんけど、海外には、最小限の爆弾でビルを爆破するロジックがあるんです。これは面白いなあってところからスタートした企画でした。



最初のアイデアでは、描写も緻密にして、リアルなシミュレーションにしてビルを壊していこうとも思ったんですよ。ただ、ひとつあるのが——これは当時、全く想定していなかったですが——悪くすれば、このゲームそのものが犯罪を助長するかもしれない。ビルを壊せると感違いしちゃう人が出るかもしれない。それで出たアイデアが、ゲーム性のあるパズルゲームにしよう。それだったら犯罪は助長しないだろうし、誰でもとっつきやすいから面白いゲームになるだろう、という形で骨子が固まったわけです」

その後『ビルバク』は「どうせだったら実際のビルを壊せたら良いよね」という破天荒なアイデアを実現させるため都庁に出向き、「実際の映像は使わない」「CGデータを全て納品する」という条件で許可を取り付けてしまう。勢いづいたスタッフは某テレビ局にも許可申請を出すが、様々な事情により「今回だけは勘弁してください」と断られ、そのビル用に想定していた「ゴロンゴロン、ボッチャ〜ン」という仕様はオクラ入りとなった。

しかし、そんな話も今では笑い話で、ひとつプロジェクトを動かして行く中では、逆に推進力にもなるような、とても楽しいエピソードだったろう。

最終的には都庁だけをリアルにして、後は"それらしいビル"で行くことになった。しかし、それにしても52種類のビルが登場して爆破されるという、空前のビル破壊ゲームは完成に向けて着々と進行していた。

そして、9月11日を迎える。

「あの日は飯田橋で飲んでたんですよ。なんか熱くね、これからのオンラインゲームはどうなるか？　みたいなことを話してたんです。そうしたら、六本木から電話がかかってきたわけです。某四角い会社の方なんですけど（笑）、『今、飯田くんが作ってるゲームのプロモーションやってるよ』『まだCMやってませんけどねえ』とか言いながらテレビをつけたら、見たこともないビルが倒壊してるんですよ（笑）。『キレイに崩れてるよ〜』『いや〜崩れてますねえ』『もしもし？』……プチッて電話を切って（笑）。とにかく忘れたくて、浴びるように酒を飲んで帰りました」

　これを読んで、あなたは笑うだろうか？（僕は笑った）。しかし当事者の発言ほどリアルなものはなく、それは時として滑稽なのだ。

「正直……最初は、どのように対応すべきか当惑していた部分はあったんですよ。ただ、やはり人道的なところで対応せざるを得ない。それで、11月29日発売ということでほぼ完成していたんですけど、とにかく発売は延期。それは会社の義務として当然の選択でした。ただ、悲しかったのは、我々の『ビルバク』自粛の行動によって、自分の作っているものが否定されてしまったという悩みを持たれた方が大勢いたことです。実は私も、そう感じている1人なんですが……。

　私としては会社を説得して、今回の事件に対する様々なリアクション踏まえながら、何としても『ビルバク』を世に出していきたい。そのための作業にも、実は入っています。具体的には、リアル路線だった描写を抽象化していく作業になります。最初のイメージは非常にリアルに建物が倒壊していくものだったんですけど、その部分を映像的というか、絵的に本当に爆破解体されているイメージではない方向で修正しているんです。現実の世界ではない、そういったイメージに変更していこうと。

　ただ、そうは言っても『ビルバク』はテロを助長するゲームではなかったんです。元々そういったことが起こらないように配慮を重ねた仕様だったんです。だから、基本コンセプトとタイトルロゴを変えるつもりはありません……」

どうして、ここで開発画面が？

『ビルバク』には、もう1人の当事者がいる。それが「デジタルピンボール」シリーズやプレステ版『仮面ライダー』で知られるメーカー「カゼ」の河副純一郎社長だ。「ビルの爆破解体をゲームに」という提案を角川書店にしたのは、誰あろう、河副氏だった。

「ビルの爆破解体っていうのはアメリカの文化なのですが、日本では、かつて琵琶湖の湖畔のホテルでイタズラに試した一例があるくらいで、ほとんど存在しないんですね。映像としてはビルが爆破解体される華やかな印象しかないと思うんですけど、実は面白い裏があるんだよって話を聞いたんです。ビルの爆破解体のノウハウっていうのは、常に悪用されてしまう危険性があるんですね。それで長いこと、言わば民間企業でありながら、国家が管理してきたんです。そのために代々血縁にしか技術を受け継いでいなかった。ですから、女の子しか生まれなかった場合には養子縁組をするという、極めてアメリカっぽくない形で、その技術を秘密裏に受け継いでいたんです」

　にわかには信じがたい話だが、ともかく、北斗神拳のような一子相伝のもとで伝えられていたビルの爆破解体のノウハウをゲームに応用することを思い付いた河副氏は、持ち前の行動力とバイタリティで、業界最大手であ

るアメリカCTI社の協力を得ることに成功した。そして、テロなどの犯罪を考慮した結果「リアルなシミュレーション」から「パズルゲーム」に仕様が変化していったのは飯田氏の発言にもある通りだ。

「パズルの御褒美として、ビルが壊れるんです。パズルがビルになっていて、いかにして少ない手で効果的に攻略するのか？　というがポイントです。完璧なパズルゲームだったんですよ」

そして、全ての運命を変えた9月11日。

「夕方まで国立の研究所にいまして、煙の表現のやりとりをやっていたんです。それで夜にココ（社長室）に戻ってきますと電話が鳴りまして、『何でも良いからテレビをつけろ』と。それで、つけたわけです。そうするとね、昼間にやり取りした煙の描写が全て直ってるんです（笑）。『これだよ！』と。でも、よく見ると『こんなモデリングしてたっけ？』というビルが入っていたんですね。次の瞬間『……どうして、ここで開発の画面が見れるんだろう？』と。そういう感じで、翌日まで、どうしても現実を現実としては受け止められなかったですね。

すぐに角川さんにお電話したんですが、飯田さんは電話が不通の状態で、結局、皆それぞれの立場で朦朧とした状態で翌日を迎えました。『嘘だ』『あるはずがない』っていう感じでしたね……」

それは、バーチャルが現実を超えてしまった瞬間だった。そして、その瞬間『ビルバク』は幻のゲームになった。

「結局、コンセプトから十分配慮した上で組み立てた経緯から言っても、本来、全くテロとは関係ないわけですね。ですから、表現者として、それはどうなのかなって思いは、正直あるんです。しかしながら、ゲームは世の中に発表できて初めて評価してもらえるものですから、苦渋の選択ではありますけども、とにかく世の中に出したい。その上で、実際にゲームをやっていただければ、そんなものとは全然違うんだということは、ユーザーさんが一番理解できることだと思うんですね。ただ、全貌が見えないというか、そもそも出せない状況の中で、自粛というムードだけが先行してしまっているんです。

だから、今は黙々と対応できる部分は対応して、1日も早く世の中に出したい。

テロの怖さっていうのは命を脅かすとか、そういう代表的な恐怖っていうのがあるじゃないですか。でも今回初めて、表現という部分に対して統制がかかってきたんです。そういう怖さっていうのを秘めているんだなっていうのを、今回知りましたね……」

がんばれ！

本稿を執筆している2001年11月末の段階で、『ビルバク』の発売は依然として未定になっている。

1988年、反原発を唄った『カヴァーズ』というアルバムを発表しようとしたRCサクセションに対して、所属レコード会社は「素晴らしすぎて発売できません」という新聞広告を出し、その発売を中止した（その後、別のレコード会社から発売）。それに対して、忌野清志郎は「原発うんぬんより、自分の作品が弾圧されたんですよ、僕は」と言って怒った。作品は世に問われて、初めて意味がある。世の中に出ることを許されなかったプロダクツは、その出来／不出来を問わず、不幸であると僕は思う。

今この瞬間にも、飯田氏と河副氏——2人の当事者による"戦い"は続いている。そして僕は、どこまで行っても傍観者でしかあり得ないけれども、それを知った上でなお、この言葉を贈りたい。

がんばれ！『ビルバク』



CNT EXPRESS.

WWFブームの中、『エキプロ3』登場！

インタビュー・構成＝須々麻痺郎＆植地 毅

爽快なゲーム性とこだわりのディティールで全てのアメプロ・ファンのハートをガッチリ鷲掴みにした『エキプロ』シリーズの最新作『エキサイティングプロレス3』が2002年1月24日、堂々日本発売決定！さっそく開発元のユークスさんにお邪魔して、開発ディレクターである北澤敏彦さんにお会いしてきました！

大変なことになってます！

——『エキプロ3』いよいよ発売ですね！HPで画面写真とか見せていただきましたけど、すごいことになってますね！

北澤　ありがとうございます。画質の向上もそうですけど、今回はハードがプレステ2になって、マシンパワーがアップしたことが非常に大きいですね。まず画面上に最大8人までキャラクターが出せるので、6人タッグが実現しましたし、ロイヤル・ランブル（いわゆるバトル・ロイヤル）も大変なことになります！　最大8人の選手が同時に闘いますから、もうごちゃごちゃですよ（笑）。それから今回は、入場シーンに力が入ってます。作ってる自分たちも出来上がりを初めて見たときは衝撃でしたからね（笑）。ちゃんとタイタントロンをバックに選手が歩いて入場します。DVD－ROMですから、タイタントロンは本物そのままですよ！　あとは花火とかスモークとかの演出も、各選手バッチリ再現してます。しかも、そこまでやっても処理速度が非常に速い（笑）。ゲーム全体通しても読み込みは速いですから、これは喜んでいただけるんじゃないでしょうか。

——今回は選手のエディット・モードが注目ですよね。「もはやWWFという団体の枠を越え……」っていう資料のアオリ文句に何か深遠なものを感じますよ！

北澤　エディット・モードは「レイヤー・システム」という新機能搭載です。今、特許申請中です。これまでエディットっていうのは特定のパーツの組み合わせしかできなかったんですけど、『エキプロ3』では個々のパーツがよりバラバラになって、バランスの調整なども細かくできるようになってます。バラバラにしすぎて、作るのが難しくなりすぎたかもって心配してるくらいです（笑）。たとえば顔だったら、目鼻のバランスとかまで変えられますから。ボディの方も、いままでは全体的に太くしたり細くしたりという程度でしたけど、今回は手足の長さ、胴の長さ、首の長さ、肩幅、いろいろ細かく調整できます。そこに傷とかタトゥーのテクスチャーを自由に配置することもできます。コスチュームをミニスカートにすれば、パンチラも可能ですよ（笑）。ついでにパンツの色もお好みに変えられます。これはレイヤー・システムならではの、画期的な仕様です！

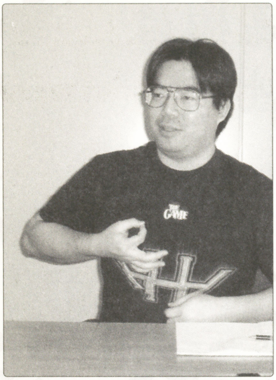
——なるほど、そうするとあんな選手やこんな選手なんかも作れちゃうんですか？　某団体の選手みたいな傷だらけの体とか（笑）。

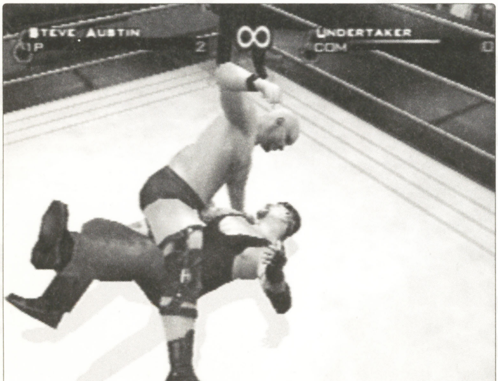
北澤　そうですねえ。たとえばこの人（と、こちらが持参した本誌前号の表紙のケンシロ

ウを指差す）とか作れちゃいますね。
——うおおあたあ！　ですか！（笑）
北澤　丸い傷のテクスチャがあるとしますよね。それを胸なら胸の好きな位置に移動できるんですよ。それをこう、北斗七星の形に7つ並べれば（笑）。とにかく、ありとあらゆるパーツがバラバラに入れてありますし、技も最新のものまでこれでもかってぐらい入れてありますから、そういう期待には十分お応えできてると思いますよ。
——激しく期待してます！　それから『エキプロ』シリーズは対戦そのものも、すごく魅力的に作られてるんですけど、どんなところにこだわって作っていらっしゃるんですか？
北澤　特に気を付けているのは「一方的にならないこと」ですね。プロレスゲームって、攻められっぱなしで何もできなかったりすることが意外に多いように思うんですよね。グロッキー状態で動けなくなったり。そういうのが僕にとってはストレスだったんです。それから、特にアメリカン・プロレスの最大の醍醐味はフィニッシュ・ムーブだと思うんですよ。だからフィニッシュ・ムーブが気持ちよく決められるゲームにしたかった。そんなことにこだわって取り入れたのが、『エキプロ』シリーズ通して入っている「返し」のシステムです。それも、反撃技としてダメージを返すっていうんじゃなくて、お互いの状況が連続して入れ替わるように、「返して、さらに返して、またさらに返して」っていう中でどちらかの技が決まるようにしてあります。格闘ゲームだったら一方的に押し切って勝ち、でもいいんでしょうけど、プロレスですから、お互いが技を出し合って、受け合って、返し合って、ヘロヘロになったところで、さあどっちがフィニッシュするか、というと流れを楽しんでもらいたいですね。『エキプロ3』ではこれまでよりも簡単に、ボタン1個で返せますから、とりあえず彼女にそれだけ教えとけば、一緒に楽しく遊べると思いますよ（笑）。

※

どーですかお客さん！　期待が膨らむばかりではありませんか！　かくなる上は、ユークスさん提供のWWF中継番組「ライブワイヤー」（テレビ東京、毎週月曜深夜2時25分）できっちりWWF動向をチェケラしつつ、刮目して待つしかないでしょう！ ©


株式会社ユークス、北澤敏彦氏（HHH好き）



エキサイティングプロレス3
ジャンル：スポーツ／メーカー：ユークス／機種：プレイステーション2／発売日：2002.1.24／定価：6800円
プレステ2の性能を活かし、大幅なボリュームアップを遂げたシリーズ最新作。ゲーム性から演出面まで、多彩な機能が満載！プロレスファンならずとも楽しめる1本だ。ユークス様の技術力を味わいやがれ！（ロック様の口調で）

World Wrestling Federation, its logos and all character likenesses are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. ©2001 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Game and Software ©2001 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. ©YUKE'S



キリンジ高樹は元ナムコ社員！

インタビュー・構成＝結城昌弘
写真＝大屋美和

堀込高樹・堀込泰行の2人によるポップスユニット「キリンジ」。なんとギターの高樹氏は、かつてナムコに在籍していた！ キリンジの音楽のルーツを探るべく、高樹氏にナムコ時代について語ってもらった。

CNT EXPRESS.

ゲームやってないけどナムコへ入社！

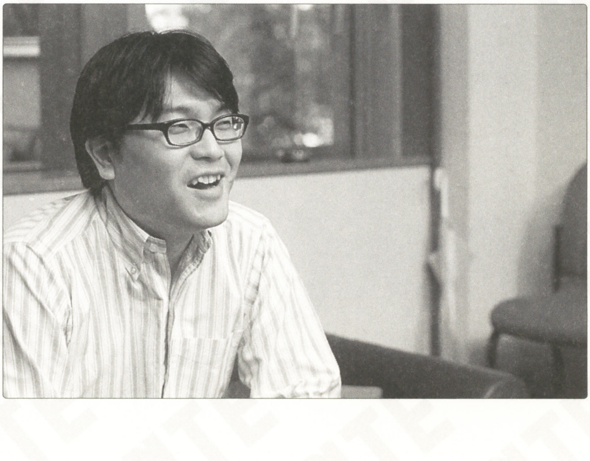
ナムコへ入った経緯は……普通に就職活動して入ったんですけどね（笑）。

それまでは、バンドを組んでは辞め組んでは辞めしてたんですけど、まあバンドをやっていても食っていけないなぁと思って。せっかく大学も出たし、「ひとまず就職しようかな」と思ったんです。だけど、就職するときって自己アピールとかするじゃないですか。ああいうの、どうやっていいのか全然わからなくって。大学時代、さほど勉強もしなかったんですよ。家でずっと曲を作ったりとか、そういうことばっかりしてたから、自己アピールできるものってこれ（音楽）くらいしかないな、と。

ある日、「ゲーム音楽を作る仕事がある」という話を友達から聞いたんですね。審査はテープを送るだけで、「ゲーム知らなくてもいいよ」ということだったので（笑）。それで「じゃあゲームやらないけれども、ちょっと送ってみるか」と思って、それまであった曲と新たにいくつか考えてテープを作りました。

当時はシーケンサーも使いませんでしたね。4トラックのMTRにリズムボックスで作ったリズムを押し込んで、あとは自分で鍵盤を弾いたりとかギター弾いたり、ベース弾いたりして作りました。作ったのは、いわゆる「歌もの」っていうものじゃなくて、何かちょっと映画音楽っぽいような、そういう匿名性の強いものでしたね。ちょうど当時、そういうものに強く興味があって。

それで送ったら、なんか「この人ちょっと面白そうじゃない？」ってことで採ってもら



えたんですよねぇ。

知られざる名作『パックアタック』

ナムコにいた頃は、『ファミスタ4』（SFC）、『ファミスタ5』（SFC）、『風のクロノア』（PS）、『パックアタック』の音楽を作りました。

『ファミスタ』の音楽は全部やってますね。効果音なんかも含め音関係を全部。ゲーム中の「ドンドンドン」という応援団の音があるんですけど、これが評判よかったんですよ。



あと、アンケートはがきとかあるじゃないですか。あれで「セレクト画面とかのBGMがいい」っていう反応があったんですね。そういう「反応が返ってくる」ということは野球ゲームではほとんどなかったから、嬉しかったです。

『風のクロノア』はタイトなスケジュールだったんですけど、なんか任されたんですよね。「ちょっと急ぎでこれやってくれ」っていう感じで。それで2曲ほどやりました。まあ、これは僕が手がけたというわけではなくて、少しお手伝いした程度なんですけど。

『パックアタック』は、『ナムコアンソロジー2』（PS）に入っているものです。これにはオリジナル版とリメイク版の2つあって、それのリメイク版の方をやりました。オリジナル版の方は加藤くん（かせきさいだぁ）が絵を描いていましたね。

『パックアタック』は本当に楽しんで作れましたよ。サンプラーを使うのが段々こなれてきた頃で、オーディオデータを編集してリズムを作っていくという作業は面白かったです。ノイズを断片的につないで、リズムのループを作って、それをベースにして……という方法を取りました。そう言うと何となく実験的な感じがするんですが（笑）、別にみんな誰でもやってようなことでしたよ。だけど、自分としては初めての体験だったので新鮮でした。ミックスはイリシット・ツボイくん（DJ。元A・K・Iプロダクション）にやってもらいました。1日に10曲というとんでもない量を（笑）。都立大学のリンキー・ディンク・スタジオというところで徹夜してやってました。

ゲーム音楽を語る

今は同時発音数がどれくらいか分からないんですけど、僕がやっていたのはスーファミからなので、一番初め（ファミコン）のPSG音源レベルの延長でやってました。スーファミまではBGMと効果音のトラックというのが明確に分かれていなくて、同じシーケンス（区画）を使って鳴りますからね。効果音が鳴ったらBGMが削られてしまうという世界ですけど、作っていて違和感がなかったんですよ。要するに、「効果音としてのBGM」

的な感じ。気持ち



としては。ゲームのサウンドを総体として捉える考え方が初期のゲーム音楽にはあった気がするんですよ。つまり、BGMと、効果音と……という具合に別々に考えるのではなくて、まとめてひとつの「サウンド」として捉える。一体化しているのが良かったな、と。それはそれで独自の進化を遂げて欲しかったという想いがありましたね。

もしも今ゲーム音楽を作るとしたら……そうですね、音楽的じゃないものの方が面白いかもしれないですね。メロディがあるとかリズムがハッキリしているとかじゃなくて、もっとアブストラクトなものの方が楽しいと思います。普通にCDが流れているだけじゃ面白くないですよね。キャラクターが何か行動を起こすことによって、それが音楽的にも何か影響を及ぼす……というものかなぁ。音楽音楽しているものよりも、音そのものを楽しむようなゲームの方がいいと思います。

かえって僕なんか、ゲーム中に音楽的なものが流れていると気になってしまいますから。すぐクリアできる人はいいですよ。でも、ずーっと同じ面を何度もやらなくてはならない僕のようなゲーム下手な人間にとっては、「またこの曲かよ!!」と消耗してしまうんです（笑）。

だから、毎回プレイする度に違う音楽の方がいいんですよ。人によりけりでしょうけど。良い曲でも何回も聴くのはつらいですよ。いくらゲームとはいえ。なにかしら違っていてくれるといいですね。

でも、もうかなり現場から遠ざかっているし、優秀な社員じゃなかったんで、今のナムコの人が読んで「なに言ってんだよ」「全然わかってないよ」とか言われたら怖いですけどね。

※

キリンジを聴いたことがない方もいらっしゃると思うんですけど、CDを買えば必ず何か引っかかると思います。いろんな曲調があるんで、ぜひ聴いてください。

あとゲームのことに関しては、僕はもう素人なんで、「それは違うんじゃないの？」と思った人は、あまりカチンとこないで下さいね。すいません（笑）。

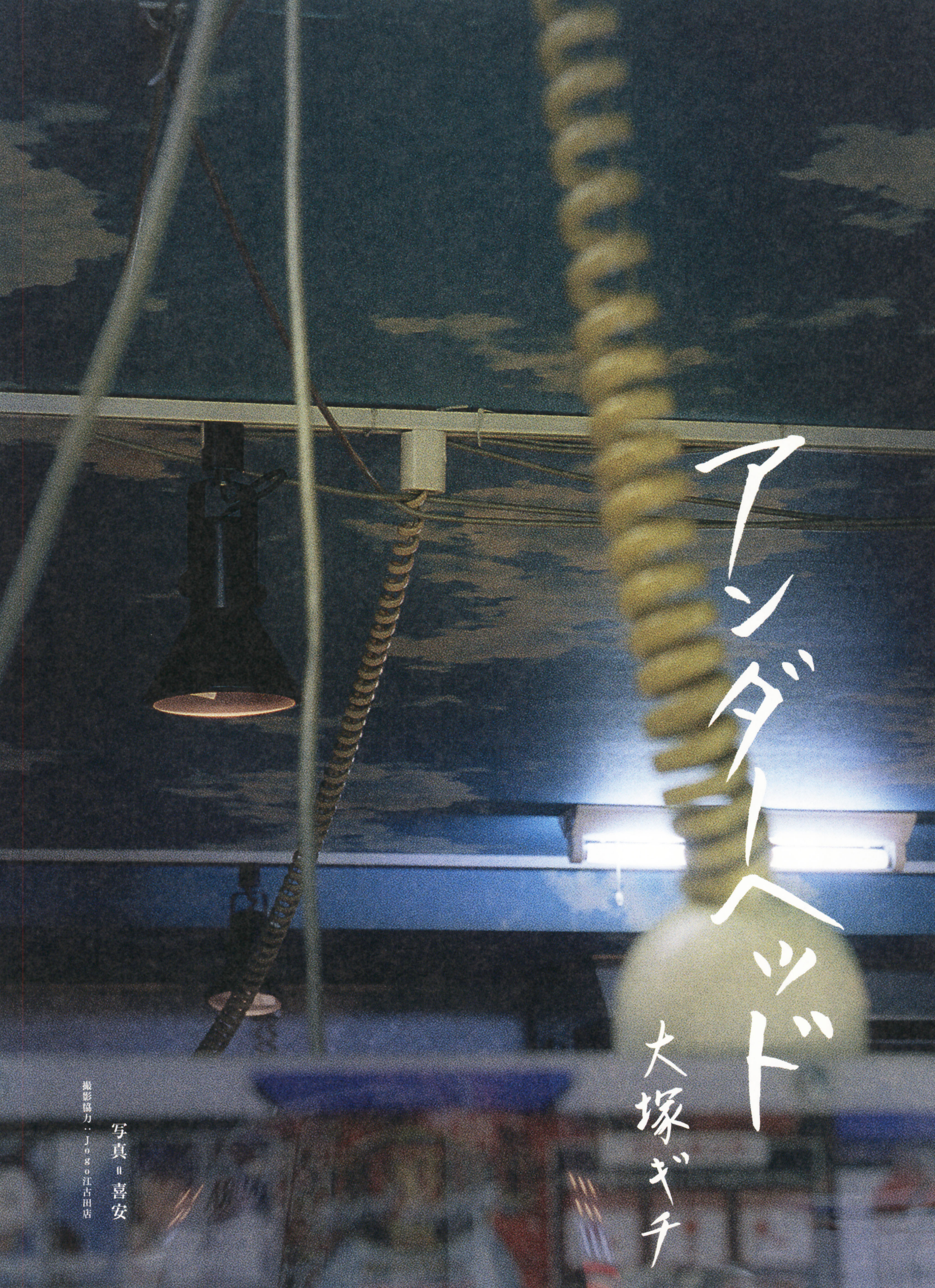
PROFILE：キリンジ
堀込高樹（ギター、コーラス）＆堀込泰行（リードボーカル、ギター）。1996年結成。1998年ワーナーミュージック・ジャパンより「双子座グラフィティ」でメジャーデビュー。2001年11月21日に4thアルバム「Fine」がリリース。



「KIRINJI TOUR 2002」

1/23（水） 大分TOP'S 18:00open/19:00start
1/24（木） 長崎出島ホール 18:00open/19:00start
1/26（土） ZEPP福岡 18:00open/19:00start
1/27（日） 鹿児島キャパルボホール 17:00open/18:00start
2/2（土） 広島クラブクアトロ 18:00open/19:00start
2/3（日） 岡山オルガホール 17:00open/18:00start
2/8（金） 宇都宮VOGUE 18:00open/19:00start
2/9（土） 仙台JUNK BOX 18:00open/19:00start
2/10（日） 仙台JUNK BOX 17:00open/18:00start
2/12（火） 新潟JUNK BOX 18:00open/19:00start
2/21（木） 群馬 高崎市文化会館 18:00open/18:30start
2/23（土） 名古屋 愛知勤労会館 18:00open/18:30start
2/24（日） 大阪厚生年金大ホール 18:00open/18:30start
3/1（金） 東京 NHKホール 18:00open/18:30start
問い合わせ：NATURAL FOUNDATION TEL03-3400-3541


UNDERHERO
6446900
6036400
3658800
BATTLE
GAREGGA
3833800
3471600



アンダーヘッド

大塚ギチ

写真＝喜安
撮影協力：Jogo江古田店

第二回

3

世間は正月の余韻を残しながらも、徐々にかたにはまったいつもの日常へと戻りつつあった。

とはいえ、開店休業中の身にとって平日と休日にも白と黒ほどの差があるわけもなく、相変わらずいつもと同じように湯を沸かしていた。事前に煎った豆を挽き、軽く沸騰した湯でマグカップを温めながら、コーヒーを入れるという一連の作業が自分にとって天職かもしれないと自惚れることとさえ、いつもとなにひとつ変わらなかった。

ある日忽然と消えた先輩の置き土産のこの部屋は真四角の大きな1DKで、壁の一面がすべて窓だった。ベランダはなく、5階から見渡せる窓の外の景色だけが唯一の特徴、といった印象のこの部屋に居座ってからすでに1年あまりが経っている。

はじめの半年は先輩が残した仕事を、たまたまこの部屋にいたというだけの理由で依頼主から引き継がされ、なんとかこなしていた。

「一応、デザイン事務所で働いてたんだったらなんとかなりませんか。こっちも困ってるんですよ」

電話口でそう言われて、はぁ、まぁ、じゃあなんとかしてみますよと言ってみたものの、なんとかする理由や義理が先輩に対してあるわけはなかったし、まして会ったことのない依頼主にあるわけもない。

にもかかわらず馬鹿正直に仕事を引き継ぎ、納期まで2日で2折りという雑誌のデザインをこなしたのはきっと理由や義理という重くのしかかるものがなにひとつなかったからなのだろう。

しかしそれも半年も経つと違ってくる。

たとえそれが電話と郵送とメールだけでやりとりの成立する、顔も判らぬ依頼主からの仕事であろうとも、自分のなかに理由と義務らしきものが芽生えつつあった。

ひとが働くのは生活のためであるし、ひとりの成人としての義務だ。いまさらそれに刃向かう気はない。ただ、なし崩しの結果でしかないその仕事に生活や成人としての義務以上の理由と義務、つまり充実感のようなものを感じ始めていることに気づいたとき、なにかが弾けた。そんなときにいくつかの失敗とトラブルが続いた。すべてから逃避すると一切の電話がかかってこなくなるまでに大した時間はかからなかった。

それからの生活はたとえそれがクリスマスであろうとも正月であろうともなにひとつ変わっていない。夜に目覚め、コーヒーを入れ、疲れを感じるまで自堕落を繰り返し、そして酔いつぶれ、昼に眠る。その繰り返しだった。年末であることがもたらす生

活の違いは、暮れから続く街の喧噪に感じる疲れと普段利用するいくつかの店の定休日くらいなものだった。それ以上の影響はとりたててなにもない。

だからその日もいつもと変わらずに湯を沸かす。

そしてフィルターのうえの豆に湯を「の」の字に注ぎ、豆の膨らみ具合にやっぱり天職なんじゃないかと自惚れる。

なにも、なにひとつとっても昨日と変わらない。

だから4人前のコーヒーを飲み干しても、夕暮れ過ぎのベッドから一向に出る気配のなかった僕を起こしてくれたあの一本の電話について考えることをせずにいた。

それはあの電話の件だけがいつもとは違う出来事だったからだった。

「基板買ってくんないすか？　本当は百万でも惜しいんすけど、八十万でいいっす」

突然かかってきた電話。名も知らぬ男の、甲高さの残った若い声。

「これ、普通の基板じゃないんすよ。欲しがる連中は多いすけど……でもダメなんすよ」

他をあたってくれと言う僕に、そうすがった。

「……シューティング・ゲームす」「タイトルはないんすよ……」

考えることをせずにいながらも、あの甲高さの残った声が耳から離れない。

気がつけば電源を入れたままだったテレビはすでに放送を終了していて画面はなにも映し出してはいなかった。

沈黙する真っ黒いだけの画面を僕は見ていた。

そしていくつかのことを僕は思い出さなければならずにいた。

黒いだけの画面。なにもない画面。

そんなゲームが過去にあった。

その筐体には通常ならば取りつけられるインストラクションカードさえなかった。

本来であれば表示されるであろうタイトル・ロゴもゲーム中に存在しなかった。あるのは画面下から上へとスクロールしていることさえわからない、ただ真っ黒いだけの背景、そしてタイトル画面だった。

それは不動産屋の新規事業として設けられたソフトハウスの3作目となるはずの作品だった。

ソフトハウスの経営は順調だった。だが親元が焦げついた。

不動産市場の低迷から経営が悪化、経営者及び役員の退任とともに大幅な人員削減を行うものの、不動産売却損や金利負担から約百十五億四千六百万円もの欠損計上を余儀なくされ、多額の借り入れ負担も重く大幅な債務超過状態に陥り、自己破産を申請。破産宣告を受けた。バブル崩壊のあおりをくらっての典型的な倒産だった。

本店所在地は北海道札幌。倒産は最新作がロケーションテストとして札幌周辺に流れてすぐのことだった。テスト用の基板は10枚が作られ、うち市場に流れたのは4枚。その行方はゲームセンターの倉庫にいまだ埋もれているのか、それとも個人が密かに所有しているのか定かではない。

問題は残りの基板の行方だった。

僕はもう一度湯を沸かした。

電話の男は「また後日電話しますからそのときまでに考えておいてくれないすか?」といって一方的に電話を切った。

再びこの部屋の電話のベルが鳴ったとき、きっといつもただただ同じように繰り返し送ってきたこの生活は終わるだろう。

だからもう一度湯を沸かす。いつもと同じように。きっとこれが最後になる。そんな気がした。

名のないその基板に焼かれたゲームが『ブラックス』と呼ばれたのはなにも黒いタイトル画面だからだけではない。残りの6枚の基板を回収したのが指定暴力団、つまりヤクザだったからだ。ゲームやアニメーション、映画の世界では珍しい話ではない。ゆえに名のないその基板はいつしか「黒い基板」とささやかれ、『ブラックス』と呼ばれたのだ。

ケトルが蒸気とともにけたたましい音を鳴らす。沸騰までの時間で豆を挽くのを忘れたことに気づく。いつもは決して忘れることのない行為。

電話のベルが再び鳴った。

いつもと同じ日常がこれで終わるのだと思うと切なかった。

そして。

そしていくつかのことを僕は思い出さなければならないのだった。

4

4階建て、鼠色の建物「足立ビル」。

近年は1階はテナントで店の入れ替わりが激しく、新しい店が入っては数ヶ月で店を閉じ、また数ヶ月の月日を経て、新たな経営者とともに真新しい店名が掲げられている。

それらは資本金の安さが取り柄の地味なフランチャイズ・コンビニエンス・ストアだったり、美容院だったり、ときにはルーツの知れないお好み焼き屋だったりしたのだが、しかしここ最近は長い間シャッターが下ろされたままで、相次ぐ閉店の事実と相成って「呪われたテナント」の噂が流れている。

そんな1階と違って2、3階は息が長い。

3階の雀荘夕バタはこの町の住民意識と常連客に支えられ、開店から20年続いている。2世代に渡っ


Fanta
小岩井コーヒー

て通う客も多く、この店で社会を学んでこそ、この町の男だとおおげさに謳うものもいる。
2階にあるのが喫茶マチダだ。
1階テナント脇の薄暗い階段を登る。
店内は喫茶とは名ばかりのゲームセンターだ。壁には無作法にゲームのポスターが貼られ、変色しきったふるい褐色のうえに新品が重ねられ、何重もの層が一面を覆っている。ちょっとしたミュージアムのようだが、決して入りやすい雰囲気ではなく、歴史の重みが一見客をふるいにかける。
魔窟を登り、突きあたった先で開けっ放しにされたドアをくぐると電子音の飛びかう店内が広がる。
20畳ほどの窮屈な室内だがマシンはメンテナンスがしっかりと施され、行き届いた清掃がここちよい。これらはすべて塹壕のなかに身を置く老婆の気づかいと年の功によるものだった。
備えつけ書き込みノートのバックナンバー、壁に小さく残るカッティングシートの跡がこの店の歴史を物語る。
こんな田舎町でも寝静まることを知らずに、床に転がる人々をあたりまえの光景として朝から晩、晩から朝まで筐体に向かい、山になった吸い殻をひっくり返して怒号をあげた栄光の風景がある。
みんな仲良く中流の夢をむさぼった大衆の季節。
大勢の客が集い、平たいテーブルの木製ボディに熱中していた。テーブルに百円玉を積み、ひとつの筐体を大勢で囲みチェーンプレイにいそしむ者たちがいた。ディスプレイモニターからの電子光が間接照明のように薄暗い店内を下から照らし、その明かりのなかを煙草の煙がいつも踊っていた。
1960年代後半の高度経済成長が終わり、60年代の後遺症と80年代の準備に追われた70年代。
産業社会の成熟は学歴社会の成熟も意味し、大学進学の大衆化——74年には高校進学率が90％以上、75年には大学生が二百万人突破し、国をあげての「受験戦争」時代へと突入した。
反体制、反権力を掲げながらも力と自信を失い息をひそめたインテリに変わって、あらわれた生活の均一化、大量消費時代。しかし「鼻持ちならない無傷の奴らが高いところでニヤニヤ」笑い始めた「静かになった世のなか」で均一化によって生まれた闇は、裏口入学、家庭内暴力、受験生の自殺といった形で表面化し、戦後アメリカ文化の多大な影響のもと、物質文明を信じてきた結果生み出した光化学スモッグ、田子の裏へドロなどの公害問題とともに人々に恐怖を与えた。
そして78年末。世間は第2次石油ショックのなか、初の国公立大学共通1次試験が実施され、幕を開け迎えたばかりの新年が慌ただしくすぎていったこ

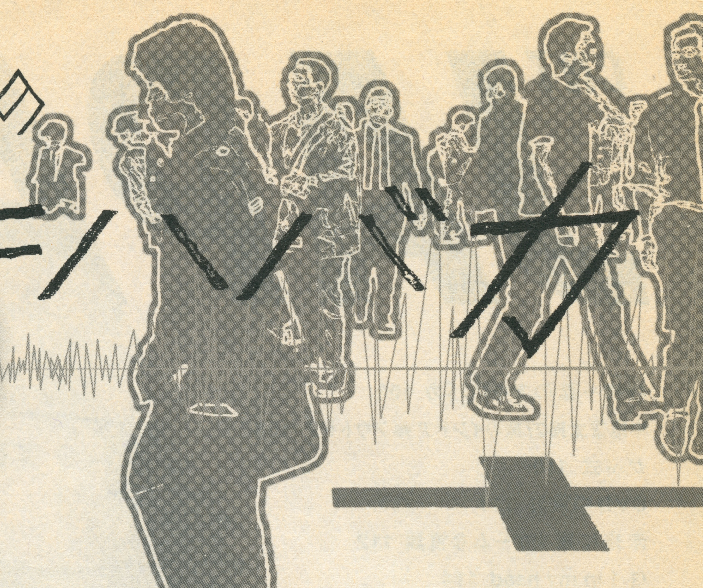
ろ、その闇に電子の光が放れた。
暮れからの流行歌は「ちかごろすこし地球のおとこに飽きたところよ」と唄い、少女たちを共感させ、飽きられた男たちは飛来した宇宙人に対抗した。『スペースインベーダー』なるゲーム・マシンのモニターの上で、ささやかに熱く。
初期投資と電気代だけで1日数万円を稼ぎ出す有能な無人遊具の置かれた全国の喫茶店やパチンコ屋、そして昨日までの空き地に建ったプレハブ小屋には筐体がならび、壁にカッティングシートのインベーダーとスコア・ボードが備えつけられ、「インベーダーハウス」なる名称で呼ばれた。
単なる機械が日本全国で1日に26億円を稼いだ1979年初頭。
大手メーカーまでが亜流品を製作、乱立したコピー製品たちが堂々と稼働し『スペースインベーダー』は社会現象となり、町中の筐体からはパンクした大量の硬貨があふれ出ていた。
チープな電子の音色、暗がりに白い光を浴びた客たちの輪郭。マッチの擦り音、時折入り込む自然光の眼が潰れそうになるほどの眩しさとキラキラとざわめき立つ埃の群れ。漁火のように人々を誘う赤と青の電子光の、白黒のフィルムの上に描き込まれた原色のような輝き。
時代の屋、インベーダーハウス。煙たくも気品ある空気漂う新風俗営業法施行以前。
その中心に5歳の僕がいた。北海道の片隅にあるこの店で雀荘の客たちにからかわれ、電子音を聞いて育った。
そしてここで『ブラックス』に出会った。
ある日突然店の片隅に置かれたその筐体はインストもなにもなく、まるで捨てられた家具のようで誰もが気に留めながらも近寄らずにいた。
電源は入れられていたが画面は黒く、エラーを起こしているのかとさえ思えた。
それが16歳のときだった。
「スコアを競うだけのゲームなんてはんかくさい。破壊と弾避けの美学なんて時代錯誤、店の片隅に追いやられた縦画面に哀愁を感じるなんておれのすることじゃねえべ。大雨のような攻撃のひとつひとつを華麗な操作テクニックと瞬時の勘、そして研ぎ澄まされた反射神経でみごとにかわしたとしてもガッツポーズのひとつも許されないようなゲームなんてやってなんになる？　出口のないインフレに迷い込んだこんな単細胞なゲームなんてやめだ。日々を費やすには見返りのなさすぎる陳腐な遊びだ」
そう叫んでいた。
世界中で自分が真実に一番近いなどとは思っていなかったが、10番目くらいには近いと思いながら僕は雪の町を生きていた。

（次号へ続く）

CNT JAPAN



中村一義のアキハバカ

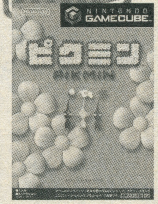




第4回「2001年を振り返ってみよう!」の巻

文＝中村一義　写真＝こしばん









ファンならずとも要チェック！これが中村くんのゲーム・オブ・ザ・イヤーだ!!

中村です！　いやぁ〜、コツコツとファミコンソフトのことを書いてきた甲斐があるってもんだよ（まだ4回目だけど）。今号はなんと「ファミコン特集」じゃんか！　2001年の暮れに「ファミコン特集」。嬉しいなぁ。

じゃあ、オレは今年を振り返ってみよう（裏切り者）！　年の瀬だしね、一応。

僕的に今年のメインは、やっぱり任天堂。なんつったってゲームボーイアドバンスとゲームキューブが発売された年だから。

で、なんといってもゲームキューブ！　初めてプレイしたときには、なんていうか「あぁ、オレ、ゲームをやってる」ってのを久々に感じたなぁ。まず、コントローラーがすごく使いやすくて。これまで、ハードのコントローラーで、コントローラースティックがちゃんと左にあるものって（右手で操作するボタン類に対称位置の左）、ありそうでなかったんだよねぇ。ドリキャスも左手より右手をやや高い位置をグリップしなければならなかったし、64は右手が真ん中だったし。まぁ、プレイしてるときにはさほどストレスを感じてなかったんだけど、ゲームキューブのコントローラーを握ってゲームをプレイしてみたら、すごくゲームに入り込めて。操作と画面の間に余計なフィルターがないように感じたわけですよ。それを体験しちゃったら、「あぁ、これまでのコントローラーって、そんなに使いやすかったわけじゃなかったんだなぁ」って、しみじみ思いましたね。

あと、気に入ったのはソフトの大きさ！　8㎝ディスクだから小さいのは当たり前なんだろうけ

ど、たたずまいが、ちょっとディスクシステムのソフトを思い出させるんだよなぁ。どこか懐かしい感じ。さらには、ソフトの発売ペースも、64のときにも似た「ひと月、数本ペース」で、そのゆったり感は個人的に好み。なにしろ任天堂は、今回のゲームキューブで、ゲーム&ウォッチから始まったソフトに対する一貫した意志と、64を糧に築いた現在のスタンスと挑戦を、決して派手ではないけど、きちんと提示してくれたと思うなぁ。

ソフトの面でも、今年の任天堂はすごく豊作でだった!

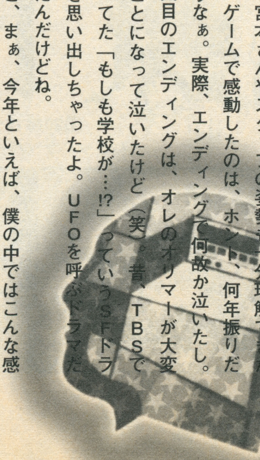
まず、64では『どうぶつの森』(『どうぶつの森+』は今月だね)。あれはね、買おうと思ってた僕も、発売日がきて、実際にプレイするまで、いったいどんなゲームか分かんなかったんだよね。森に動物園を作って、ヤギかなんかにメールを送って食ったとか食われたとかって、そーゆーゲームかと思って買ったわけです(貧相なイメージだなぁ)。まさか、自分が村の住人になるゲームだとは……。家具を目当てに、毎日ゴミ置き場と交番に通ってしまう自分がいるとは……。リセットさん相手に、あんなにムキになっちゃう自分がいるとは……って、まだプレイしてない人にはさっぱり意味不明でしょうから、ちょっと説明しておくと、まず、物語的には主人公が1人で、ある村に引っ越してくるところから始まります。で、越してきた村で、部屋(家?)を借り、お手伝いや、メールのやり取り、物々交換といったコミニケーションを通じて、その村の住人(というか動物)と交流を深めつつ、生活していくというゲームなんですね。ちなみに、村での時間も、リアルタイムで動いていきます。だから、現実の世界で1日経てば、ゲームの村でも1日経つというわけ。もちろん、ウチの村の名前は「なか村」(もう笑えない)。

とにかく、これまでにない素晴らしさを持ったソフトだったんだけど、僕が特に興味を引かれた点は、あくまで「村での生活」というのがメインテーマで、「ここが新しい!」とか「今までになかった!」とかっていう打ち出しを、対外的にもゲームの世界観的にも一切しなかったということ。あくまで駄菓子屋感覚というか、ゲーム然とした姿勢というか。でも、プレイした人は、ちゃんと「今までなかった!」って思うんだから(笑)。その言葉を、僕らに残しておいてくれてありがとう! って感じかな。

で、最後になったけど、僕の中での今年のベスト・ソフトは! も~う、『ピクミン』! 当たり前です、当然です! これはすごい! ゲーム的にも『マリオ64』のときからの、アイテムを集めてクリアするタイプの完成形じゃないかなぁ。それにプラスして、ピクミン個々のAIなわけだから、もう無敵。庭にちゃんと生き物がいるじゃんか! って思ったもの。システムや、ジャンル的なもの、それら全てから解放してくれるゲームだとも感じたし。なにしろ、ゲームなのにすごく「自然」を感じさせてくれるしねぇ。んで、その「ゲームなのに」っていう、人がゲームに対して持ってる意識を、3D等の技術的&視覚的な部分だけじゃなく、本質的なところでステップアップさせたいという宮本さんやスタッフの姿勢も十分理解できたし。ゲームで感動したのは、ホント、何年振りだろうなぁ。実際、1回目のエンディングは、オレのオリマーが大変なことになって泣いたけど(笑)。昔、TBSでやってた「もしも学校が…!?」っていうSFドラマを思い出しちゃったよ。UFOを呼ぶドラマだったんだけどね。



と、まぁ、今年といえば、僕の中ではこんな感じでしょうか。あとは、GBAのソフト『逆転裁判』の続編がやりたいな(笑)。プレステ2では『BUSIN』も面白かったし……。ところで、『ピクミン』をやってて、なんかに似てるなー、って思ってんだけどねぇ……。あっ! レコーディングだ……。やべ。仕事しよ。♪





中尾憲太郎27歳の インドア VS アウトドア

「音ゲーにミュージシャンのコメントがほしい」というオファーが届き、行ってきましたSCE！ 今回はプレゼント満載です。

PROFILE：中尾憲太郎27歳 ロックバンド「ナンバーガール」のベーシスト。この号が出る頃にはアメリカでレコーディング中です。



第4回
憲太郎SCEに立つ！の巻

文＝中尾憲太郎27歳（ナンバーガール）
写真＝編集部

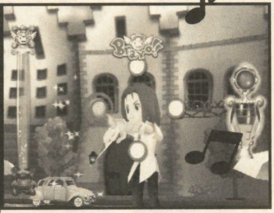


①19時00分

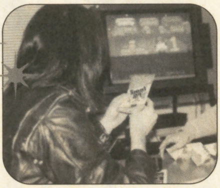
②19時20分：
『ブラボーミュージック』











③20時10分：
『パラッパラッパー2』





①呼ばれて行ったのが、中野坂上にある「ソニー・コンピュータエンタテインメント（以下、SCE）」。でかいビルの中のほとんどがソニーさん！ すごいッス。ビルの前で林編集長と待ち合わせ。なんとも立派なオフィスビルに場違いな2人と思いきや、出てくるSCEの社員らしき人達はわりとラフな格好でちょっとホッとした2人。大きな回転ドアにキャッキャッしてるところに、SCE営業部の加藤さんと本間さんが迎えに来てくれました。

②会議室に通された僕らを待っていたのは、PS2ソフト『ブラボーミュージック』！ CMでお馴染み「お茶の間にクラシックを」なんて言っている、あのソフトです。開発チームの小番（コツガイ）さんが直々に内容や操作方法を教えてくれて、いざスタート！ 内容としては、画面に出る丸いテンポナビに合わせてボタンを押すというシンプルなもの。丸いテンポナビが三角形に並んでいれば「3拍子」、ひし形なら「4拍子」、五角形なら「5拍子」というワケ。そのテンポナビが赤ければ強く、緑なら中くらいの力、青なら弱くといった風に曲に合わせて力の加減をコントロールしてオーケストラを指揮します。始まるとムズカシく、今までの音ゲーで「テンポに合わせてボタンを押す」ゲームってなかったと思うんですね。曲の中でテンポが変わったりして、「クラシックのスゴさ」を実感させられました。ちなみに現在では「ハンガリー舞曲第5番ト短調」なんて、テンポナビなしで指揮できます！ 俺ン家に来た友達は、みんな、俺のブラームスの洗礼を受けます!! とにかく、それくらいオモロかったです。

③さらに発売中の『パラッパラッパー2』もプレイ。さすがにシリーズものなだけに『ブラボーミュージック』のような新しいシステムはないものの、流れるバックトラックは最高。渋スギる!!



途中に入るアニメーションも面白い。ちょっと判定はシビアか？　ちなみに私のコメントは、お店や企業に送られるメルマガに載るらしいです。
④せっかくの機会だし、制作の現場を見せてもらおうと別のフロアへ。背の低い壁によって区切られた蜂の巣のような制作の階、その区切られた部屋の中をちょっと覗いてみると、狭い空間ながらも、その部屋の主の趣味が色濃く出ています。あまりのプライベート度の高さに、マジマジと見ることができませんでした。しかし、その中にバカデカイPS2を発見！（開発用か？）
⑤最近読者プレゼントが楽しくなってきた「インドアvsアウトドア」。おねだり。すると、また別のフロアに案内してくれました。その階はわりと普通のオフィスって感じ、机が並んでて。しかし、山のような体験版をいただきました！　涌永さん、ありがとうございました！
⑥別の新作ゲームをやらせてもらうことになりました。12月6日発売の『夜明けのマリコ』です。まったくゲームの内容を想像させないタイトルですが、これはインカム（CCBのドラムの人のマイクね）を付けて画面の絵に合わせてセリフを言うといったゲームでした。林編集長は「クンフー使い」。私の演じる「女クンフー使い」の師匠を殺した悪役です。2人で「アチョー！」とか「グフフフ」とかセリフを言ってゲームを進めるわけですが、ハッキリ言って、かなり恥ずかしかったです。でも、リプレイを見るとオモシロイから、パーティーゲームとして最高です。
⑦山のような体験版をもらって帰ります。ありがとう！ SCE
⑧SCEの受け付けで微笑む中尾氏。やりすぎです（スミマセン）。

本日のお宝

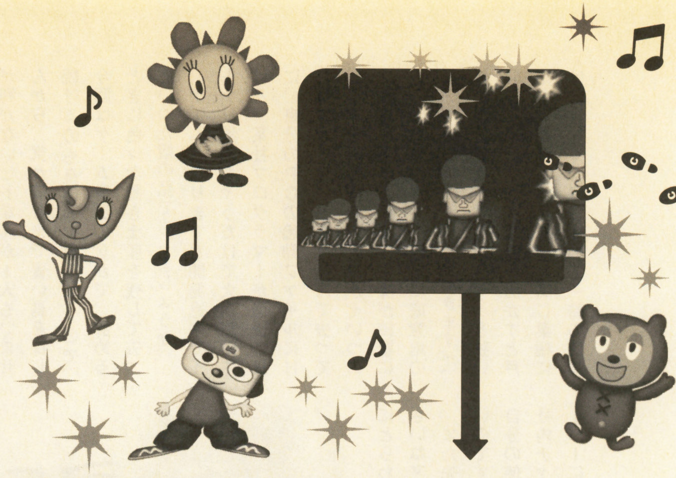


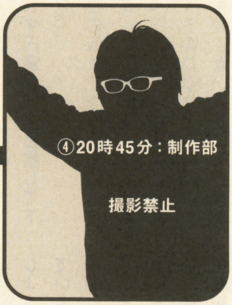
・『ブラボーミュージック』・『パラッパラッパー2』・『FORMULA ONE 2001』・『正義の味方』・体験版×たくさん

プレゼント

SCEさんからいただいた体験版をセットにして10名にプレゼント。欲しい方は編集部「SCEプレゼント」係まで。

©2001 Sony Computer Entertainment Inc. ©2001 Sony Computer Entertainment Inc. ©R.G./I.P/SCP/CX･SVW



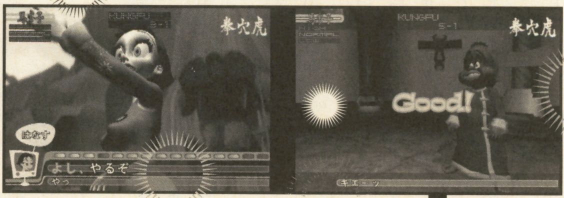


④20時45分：制作部



⑤21時00分：営業部

⑥21時15分：『夜明けのマリコ』





⑦22時00分



⑧オマケ



がぷ式

第4回 バーチャル退職者アイドル・がっぷ33歳

文＝がっぷ獅子丸

暑さ寒さもボーナスまで、という言葉がありまして、どんなに職場厳しくとも、せめて賞与を貰ってから辞めてやると、この時期まで頑張って退職を考えている給与所得者の方も多いのではないでしょうか。こういうのも、隣の車線の方が流れてるつって移動した瞬間に渋滞しちゃって元いた車線が流れ始めるといった位、思い通りには行かないモンですが、この世の中に差し替えが利かないヒトなんか1人もいませんから、気が済むまで青い鳥を探し続けるのも良いかと思いますので、今回はゲーム業界のなかで、辞めるときに色々な置き土産を残して去っていった奴の話でもしましょうか。

　ゲームとなりますと開発途中でイキナリ辞めちゃうだけで大迷惑ですけど、某社プログラマーが最後の日に、自分のPCの起動ファイルにHDフォーマットを仕込んで去っていき、次の日ほかの人間がそいつのPC立ち上げた瞬間に中味が綺麗にカラになったという壮絶に底意地の悪い地雷を仕掛けた話も聞きますが、世の中は皆様が思うよりずっと狭いのですから、ヘタな事仕出かすと戸籍を消さない限り2度と同じ業種には就けなくなりますので一時の感情にとらわれず円満退社を目指して下さいねマジで。



　また先程の奴までやらなくても良いのですが、いざ辞めるとなったら自分の使ってたPCの個人メールや社内チャットのログなど、会社のサーバーにも残さないようにしときましょうね。こないだワタクシの知っている会社の広報の方が会社都合で退職したのですが、辞めた後に社長様がメールサーバーのログを洗って、我々宛てのメールのなかに会社の機密情報を漏洩したと難癖をつけ懲戒免職扱いにしてしまうという恐ろしい事態もありました。こういうプライベートのデータは後で絶対ほかの人間が覗きますので充分気をつけるように。ウチの職場でも以前、何しに会社来てるンでしょうかというほど仕事をしないので辞めて戴いたO間さんとH山さん（仮名）のデータを整理していると、IPのログが残っており、あまりの内容に会社中に晒されたモノがありますので、ココで一部公開します。

O間：ところでうちの経理のコ、髪型変えたら良くない？

H山：なんか若くなったし、いい感じかも。後は性格。10人くらいにまとめて輪姦でもされれば大人しくなるのかね。

O間：お〜い！　そりゃメチャ危ない発言だって。でも僕ならゆっくりねっちょりしつこいぐらいに1人でいいたぶる方を取るけどね。

H山：それも可。オモチャとか使ったりして。キレテルかも俺（笑）。

　いや〜〜この人達、ホンっと辞めてもらって良かった。

本日の結論

① 会社を辞めるときはプライベートのデータを綺麗に消して。

② 会社と切れても縁は切れない。

illustration TAKAO KAWASAKI

DVDの荒野

「スター・ウォーズ エピソード1」「もののけ姫」などが発売され、ますますヒートアップするDVD市場。そんなことはお構いナシに独自路線を突き進む、さすらいの一匹狼DVDコラム、情け無用に第4回！

文＝植地 毅

今日まで「スカム」とか「モンド」といった正体不明なカテゴリーで再評価された映画は数知れず。そのほとんどが70年代に大量生産されたエクスプロイテーション・ムービーの類なワケだが、黒人アクション、キワ物カンフー、低予算ホラー映画といった作品群は正直、見飽きている。ならば次は何が「来る」のか？ この「来る」って表現じたい嫌いなんだけど、とりあえずこれから注目されるべきジャンルとして推奨していきたいのが「マカロニウェスタン」である。

おじいちゃんからガンマニアまで幅広い支持を集める西部劇の世界だが、基本的に第一次ブームの頂点が60年代後半だったがために、イマイチ若年齢層の支持を受けづらかったのも事実。「ウエスタン」と聞いて大体の人がゲーリー・クーパーやジョン・ウェインを連想してしまうのも、テレビ放映される西部劇映画の大半が非常に良識的な作品ばかりで、血生臭く不良性感度の高いマカロニウェスタンは放送コードに見事に引っかかりそうな内容が再評価の波を遠ざけていたのかもしれない。

そんな矢先に、フランコ・ネロ主演にして代表作でもある「続・荒野の用心棒」の待望のDVD化が実現した。しかも世界初のオリジナル・イタリア語バージョンとあっては買わないワケにはいかないのが「男の花道」（byジャンゴ）だ。

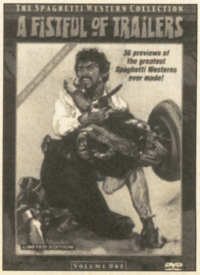
泥だらけのゴーストタウン「トゥームストーン（墓石町）」に流れ着いたストレンジャー、ジャンゴは、棺桶を引きずる大泥棒にして脱獄兵、そして希代の早撃ち野郎として、メキシコ人革命軍と面白半分でメキシコ人を射殺する狂信的白人集団に挟まれた町を大掃除するのだが……。

様式美や白人的視点でしか描かれなかった西部劇の清廉潔白な世界観を徹底的に否定し、マカロニ娯楽度タップリに描いた「続・荒野の用心棒」は、たとえるなら「大岡越前」や「桃太郎侍」で描かれている時代劇とは対極にあった、勝新太郎の「座頭市」や若山富三郎主演の劇場版「子連れ狼」のような、はたまた東映ポルノ時代劇「忘八武士道」的な悪虐エログロ・ナンセンスにあふれた真の娯楽作品と断言できる。

「続・荒野の用心棒」以外のフランコ・ネロ主演作も同様で、「マッドマックス」の元ネタとされる「ケオマ」あたりは「マッドマックス」というより「新座頭市物語・折れた杖」に似た、孤独を余儀なくされた蛮勇の狂った心象風景を描いた作品として評価すべきだと思う。

とにかく今年9月には渋谷でマカロニウェスタンの復活を謳歌する映画祭が開催されたり、海外でも長らく幻となっていたマカロニ作品が続々とDVD化されたりと、新ネタに飢えていたボンクラ映画マニアには嬉しい限りの現象が続いているが、このジャンルに知識のない人は「続・荒野の用心棒」の次に何を見ればいいのか？

そんなマカロニ・ビギナーに大推薦なDVDが今回紹介するマカロニ予告編集。実に30本以上にのぼる貴重なB級西部劇が一口サイズで収録されているこのDVD。資料的価値もさることながら、そのハチャメチャぶりを確認せずに西部劇は語れないと実感するばかりなのだった。』



『A FISTFUL OF TRAILERS』
マカロニウェスタンの予告編が詰まった1本。ちなみにコレはパート1。続編には「盲目ガンマン」とかも収録されるかな？

ぎ着けた驚異の実行力は、狙撃で脳天を吹き飛ばされるほど高みに立った男一匹の頂点として、十二分に敬意が払われるべきなのだ。

(ソニー造反に際して)
離婚の夫婦に離婚の原因を聞くような物で、百も二百もこまかい理由はいっぱいある。ビジネスを考えたら、ソニーとやってた方が良いと思うんですけど、長く付き合うにはセガさんと考えているので。セガさんの方が人間臭いんですよ。疲れているとみかんの段ボール箱を運んできてくれたり、両手はちきれるくらいのペットボトルをもってきてくれたりね。

『AERA』1998年4月20号
「現代の肖像」

——現実的な金銭よりも、開発者同士の助け合い精神にホロリと来ている人情臭いイノケン。ビジネスに徹し切れない体温を持つセガと意気投合したのも分かるし、イリさん（入交・元セガ社長）の誕生日にお呼ばれ&はしゃいでたのも懐かしいし、それを逐一ウェブ日記に公開していた嬉しさも共感できるだけに、イノケンが笑顔でいられる小春日和の再来を！ と四万十川の浄化並みにお祈りしたくなる。



(『ラブストーリー』の坂本裕二がドラマの脚本書きのためにホテルにカンヅメになっていたとき)
それじゃ寂しいだろうからって思って、僕がケン玉とか電子おもちゃとか、あとはお風呂で遊ぶピュッピュッとカエルが飛ぶやつとか、和菓子とかをいろいろ持って行ってあげて、それがなんだかよかったらしいんだけれども。

『ゲーム』

その打ち合わせのときに、ナイマンにいろいろな日本の人形だとか風呂敷だとか「これはナイマンのかみさんに」と言ってなぜか「脂取り紙」だとか、いろいろとプレゼントを持って行って、それがナイマンにウケてさらに仲よくなってね。

『ゲーム』

——わりと安上がりに相手のツボを突くプレゼントが絶妙にウマいイノケン。若いのに気が付きすぎだ！ お風呂のカエルとツーショットが意外と似合う人懐っこさに、イリさん（元セガ社長）たちも胸キュンだったかもしれない。

(『リアルサウンド 風のリグレット』が発売された後の展開を聞かれて)
そうしたら、本当に、俺とWARPの全部を放り込む作品をつくるんだ。それが出るのが再来年の夏になる。妥協はしない。命をかけると思うから。その作品はWARPの持っている2ライン全部を投入してつくる。こけたら、完璧に終わりだな。決定的な敗北だ。

『ゲーム』

——ボクにだってツッコミ入れられないことの1つや2つはあります。

もっとライブ感が欲しい。WARPもいつか、やるよ。コンサート。それは解散のとき。

『ゲーム』

——「ジャカジャーンギャー！ アーンド、ミソシル！ テケテケテ」とかアカペラでやってくれるに違いなし！ それ以前に、WARPはとっくに解散してSuperWarpに再編し、さらに「fyto」と社名を変えてゲームからは撤退、そしてコカコーラをiモードで買える「cモード」のプロデュースをやってる変転流転ぶり。解散コンサートのプライベートCD（性格上、絶対作ってるハズ）をお持ちの関係者各位は編集部までご一報を！ 𝒥

未来に残すゲームな言葉

第4回 飯野賢治の巻（後編）

文＝多根清史

失言、もとい名言の多さに、急きょ前後編に分かれたイノケン語録。若さあふれてエエ兄ちゃんな発言のラブリーさと、本人の強力なルックスとのギャップは、「大ふへんもの」(©前田慶次）と呼ぶほかはなし！ 花のイノケンが振るった舌鋒ワードを、イノケン命名の「cモード」でコーラでも買って飲みつつ偲んでみたい。

（ワープ社内の罰ゲームで）
まずは、勘違いしたロックミュージシャンを気取り、吉野家に入って全部ギター＆歌で注文するというもの。入ってくるなり「ジャーン イエーイ！」「ワーオ！ 牛丼特盛りぃー！ ジャカジャーンギャー！ アーンド、ミソシル！ テケテケテ」なんて感じなので完全にヤバい客です。

『飯野賢司の本』ウニクラ通信

──というか250円セールの混雑時に実行してのけろと小一時間問い詰めたい。今となってはエビス周辺にワープおもしろ（＝近所迷惑）話が埋まってないか発掘したくてたまんないのであった。

実は、「週刊ファミ通」の点数レビューで、8、7、8、8という評価だったんです。あれ？ って思いましたね。そんなものかと。（中略）「ファミ通」は日本のゲーム誌を代表する雑誌だから、そこでああいう中途半端な評価というのは悔しいし、作者として不満です。点の高い低いじゃなく、認められないのなら評価不能のXマークを付けてほしかった……。

『ゲームを変えた男』

──「ファミ通」のクロスレビューで、『エネミー・ゼロ』がシルバー殿堂入りクラスの評価をもらって落ち込むイノケン。全肯定・オア・ダイ！ まあ、なまじ伝統的な意味で面白いゲームを作りたいなら、『ウルトラマン倶楽部2』などの開発の下積みを経ているイノケンだけに、他にやりようがあっただろうし、捨てた以前の土俵に戻される居心地の悪さには同情できる。けど大人なんだから、ホメてくれてる「ファミ通」にちったあ感謝しろよ！

僕は100点のゲームは創れません。それを創っている間に、また次のゲームを創ってる。ヒッチコック監督と似てるんです。いい意味で、適当なんですよ。70点のものを100点になるまで創り上げて売り上げを倍にしようという気がない。そういう方がかっこいいと思っちゃうんですよ。

『帰ってきた名作ゲーム2』

──100点のゲームを創る気がないのに、100点満点をレビューに求めてしまうイノケン。妥協なきワガママ番長である。

たとえば、『エネミー・ゼロ』って、「我思う、故に我あり」じゃない？ デカルトの「方法序説」を読むと『エネミー・ゼロ』が分かりますよ。

『ゲーム』

──分かっちゃいないレビュアーに対して、参考書としてデカルト本を読ませようとする哲学番長のイノケン。すごく分かりやすいあんちゃんだったのに、高級きわまる話を言い出すまでに追い込んだものは何だったのか。僕たちは、イノケンがいつまでもウクレレ弾けるように優しく接してあげれば良かったと悔やまれる名言。

悲しいのを伝えるために、単にナイマンの曲を流していると見せかけて、彼の「数に溺れて」という曲をダブルミーニングで流したわけ。でもあの場では、それを一人も分かってくれないわけ。匠の目がないんだよ。芸術的レベルが低すぎる。そんな曲くらい知ってろよ、と思うわけです。

『ゲームを変えた男』

──自分の好みに過ぎないナイマンのレパートリーを知らないマスコミ連中はレベル低い、と迷いなく断言するイノケン。俺サマが世界の中心という自信過剰は、いつでも銀河の端っこになれる孤独さでもあるわけで、『エネミー・ゼロ』発表会という名のジャイアンリサイタルに漕

声優のCDから出たのがロボで色が赤とは『モンスターファーム』の中には神でもいるのでしょうか?

先手を取ったの宮村優子。「コアアタック」は回避されましたが、「声優の世界は年功序列じゃない!」という雄たけびが聞こえてきそうな一撃です。

続く試合展開は遠距離でのじりじりとした探り合い。

ここは山田康雄の忍耐力が勝ったか、宮村優子の「メガブレード」を回避してすかさず「しっぽ」の一撃! 宮村優子もクレバーに深入りを避け、再び間合いを離します。両者小刻みに牽制しつつ、残り時間は3秒。有効打のない宮村優子不利かと思われましたが、2回目の「メガブレード」が山田康雄をバッサリ! 一撃で山田康雄のライフを6割近く奪う猛打に客席(筆者脳内)が大きくどよめきます!

初のKOかと思われましたがここでゴング。互いに手を出せないハイレベル戦は、声優という職業を象徴しているかのような耐えに耐えぬいた一撃で宮村優子の勝利となりました!

第4戦の相手は椎名へきる。CD「b-side you」から出現したのは、賢さと素早さで勝負の女性型「ピクシー」です。ステータス画面の「わがまま」「いじっぱり」が気になりつつも試合開始。

じりじり間合いを詰めた椎名へきるの「レイキャスト」にすかさず山田康雄の「しっぽ」がヒット! 距離をとろうとする椎名へきるに非情の「マシンガン」が! 見えます! 青い背広の男が筆者には見えます! 「今、お前は俺が何発撃ったか数えているな? 6発撃ち終えたか……まだ1発残っているのか……実は俺も数えてないんだ……」はぐれ刑事の決め台詞が聞こえてきます!

しかし椎名へきる、「マシンガン」を受けながらも前進して「サマーソルト」!

壮絶な乱打戦です! 山田康雄の手数の方が多くなってきました! 「しっぽ」! 「しっぽ」! さらに「しっぽ」! 山田康雄ラッシュで勝利を掴みました!

さあ、ついに最終試合です! 相手は急遽名乗りをあげた「キング・オブ・アニソン」の水木"兄貴"一郎! 「OTAKEBI2」から出現したのはパワーとスピードを兼ね備えた兎型「ハム」です! 「キング・オブ・アニソン vs ルパン&ダーティーハリー」の豪華カードに場内(著者自室)は騒然です!

夢の一戦のゴングが遂に鳴りました!

水木一郎、ゴングと同時に間合いを詰め「うんちょ」をクリーンヒットさせました! 山田康雄のライフは一気に半分以上なくなり、場内から悲鳴ともため息ともつかない声が漏れます。ダーティーハリーが、ルパンが、ここで倒れてしまうのでしょうか?

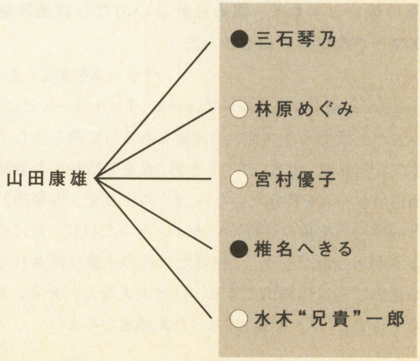
見せてくれ、ルパンマジックを見せてくれ! 山田康雄、ひるみません! 全くひるみません! 「しっぽ」もちぎれよとばかりに乱打の嵐です! おおっと、3発目のしっぽがクリティカルヒット! 両者のライフは奇しくも同じ「45」ポイントになりました! セコンドの五右衛門(井上真樹夫ではなく大塚周夫)が、次元(小林清志)が、不二子(増山江威子ではなく二階堂有希子)が山田康雄を応援しています! 場内が「ルパン」「ハリー」コールで渾然となる中、山田康雄たたみかけます! しかしさすがはキング、水木一郎これを回避、距離をとります。

迂闊に踏み込めない両者、このまま時間切れかと思われましたが、場内(筆者脳内)から起こった「バロム1」主題歌の合唱に合わせるかのように、再度キングが突っ込みます! 水木一郎「ちょこっとパンチ」を連発です! 「ブロロロロー」に合わせて連発します!

山田康雄サンドバッグだ! 山田康雄、サンドバッグだ! ここでゴング! ゴングです! もはや判定の必要もありません! 5番勝負の最後は水木一郎の勝利となりました〜!

ボコボコに顔面を腫らした山田康雄がリングの上で何やら叫んでいます。

「不二子ちゃ〜ん!(涙)」



「永遠のルパン」山田康雄、感動をありがとう!



文＝箭本進一

第4回 **山田康雄5番勝負の巻**

CD(もしくはDVD)さえあれば自由自在にキャラクターを生み出すことができる夢のツール、プレステ2版『モンスターファーム』。このソフトを極限まで遊び尽くしていく大好評連載も4回目。今回は、ついに、テクノロジーの進化で伝説の声優である“あの男”を蘇らせたぞッ!!

今回のバウトは「山田康雄5番勝負」。故・山田康雄氏の歌う「まるで世界」(氏がルパン声で世界の素晴らしさをメロウに歌い上げる、ファンならずとも必聴の1曲)からモンスターを作成し、現役声優に天国から闘魂を注入していただこうという企画です。

試合記事の慣例として、文中は敬称略ですが、筆者の気持ち的には全ての人名の後に「氏」が入っていると考えていただければ幸いです。

前述の曲からは素早さが突出して高く「マシンガン」の特技を持つ、いかにもルパン的(旧ルパン的?)山田康雄が誕生しました。

まず第1試合は「セーラームーン」に「エヴァ」と90年代オタ文化の代表ともいえる三石琴乃。パラメータ的にはいわゆるバランス型で、ステータス画面の「もちはだ」が意味深です。

ゴングと同時に三石琴乃の「べろべろ」がべろべろと炸裂。三石琴乃、声優界の大先輩を相手にしても全くものおじしていません! すかさず山田康雄、「マシンガン」を旧ルパン並みの非情さで発射しますが、総ライフの多い三石琴乃には全く堪えていない様子。慎重に間合いを詰めた両者、互いの出方を探ります。

三石琴乃、「もんた」(という名前の殴打)をヒットさせますが、すかさず山田康雄「しっぽ」で反撃、両者一歩も譲りません。三石琴乃が間合いを取った瞬間、山田康雄の「マシンガン」が火を噴き、これが最終的に決定打となり試合終了。

山田康雄のクレバーな試合運びが印象に残った一戦でした。

第2試合は林原めぐみ。

「エヴァ」で綾波レイを演じる彼女のCD「SpHERE」から出現したのは青い狼「ライガー」。「クール」「ベジタリアン」(!)と、『モンスターファーム』のとても偶然とは思えないモンスター造形に驚きを覚えつつも試合開始です。

林原めぐみの先制の「ライスパイク」に続く「ライフファング」をも山田康雄は軽く回避。正に王者の余裕でしょうか。

山田康雄、切り札の「マシンガン」を発射しますが先の試合を見て対策したのか、林原めぐみはこれをあっさりガード。狙い済ましたカウンターの「ライファング」は山田康雄にクリーンヒット、ライフの5割を奪う大ダメージ! 山田康雄すかさず「マシンガン」を乱射しますがこれもガードされてしまいます。

再びカウンターの「ライスパイク」がヒット! 瀕死の山田康雄心が折れたか、「ヒルミ」状態になってしまいます。どうしたルパン! どうしたダーティーハリー!

残り時間1秒で放った起死回生の「マシンガン」もあっさりとガードされ、山田康雄、無残な敗北を喫しました……。

ミサトさんに綾波とくればアスカ。続く第3試合は宮村優子。アルバム「産休(Thank you)」から出現したのは、ライフ以外のパラメータが高い水準で安定したロボ型モンスター「ヴァルカン」。なんと色は赤! アスカの

ゲームと日本と世界のハナシ

第四回 大爆発自粛

文＝阿部広樹



世界貿易センタービル崩壊事故直後発売されたゲームキューブの売り上げが、どうやらあまり思わしくなかったもようです。

やはり、いくらゲーム業界が待ち望んだ新ハードとはいえ、あの新作アクション映画のクライマックスシーンじみた世界貿易センタービル崩壊の映像のインパクトには、かなわなかったということでしょうか？

それはともかく、ここぞとばかりにアメリカかぶれの芸能人やコメンテーターが、昭和天皇崩御時の自粛ムードに対して「欧米では自粛なんてしない、日本は後ろ向きだ」みたいなことを言ってました。

これは「欧米ではイジメなんてない」と言ってた教育関係者と同レベルに無知だったことが判明しました。特にイギリスなんて「イジメの本場」とも言われていて、王子もイジメで同級生に頭カチ割られたことがある国なのに。

これらの言動は結局、自粛やイジメが海外にはないと「知ってた」わけではなく、自粛やイジメは海外にも存在することを「知らなかった」というのが根拠だったわけです。

これと同じように、「昔は今ほど子供たちは荒れていなかった」というのは昔の子供たちの荒れぶりを「忘れてるから」吐けるセリフで、少年による重大犯罪の発生率が40年前は今の8倍もあったことを知らないからそう思えるだけです。

さて、こんなもんあるのは日本だけだと言われているモノのほとんどすべては海外にもあるということは分かったし、これで日本も大手を振って様々な自粛を行えるようになったということです。

ここで、近日発売予定だったビル爆破ゲーム『ビルバク』や『ボンバーヘッヘ』の発売も自粛されているようです。

しかし、自粛そのものはこの世界貿易センタービル事件のおかげで大手を振ってできるようになったわけですが、個人的には多少不謹慎と言われる今こそ敢えて発売すべきではないかと思います。

いや、自粛撤回の根拠が「自粛なんてやるのは日本人だけ」なんて考えなしでナメ腐ったモノだったら許せませんが、開発時期的に考えてもべつに貿易センタービルの爆破をネタにして作ったものではないのは明らかです。せっかくほとんど完成したゲームが、完成度が低いことや受注が集まらなかったという以外の理由で発売されずに終わるのは残念なことです。

チェルノブイリ原発事故の頃のデータイーストの『チェルノブ』での毅然とした態度や、ドリームキャスト撤退決定後にも敢えて『セガガガ』を発売中止にしなかったセガの決断を参考にしてもいいのではないかと思います。

いろんなことを言ってはみましたが、ただ単に「俺もビルを爆破してみたい！」と思っているから発売してほしいだけです。ぜひ貿易センタービルの爆発とゲーム内の爆発を比べてみたいところです。でも、もしかしたら自粛の本当の理由は貿易センタービルの爆発と比べられてしまうことなのかもしれませんね。』

illustration IMAI YASUFUMI

脱衣麻雀クロニクル

第4回 実りの1986年

文＝はいどていく

最初に実写取りこみをした脱衣麻雀は、86年、日本物産の『クリスタルギャル』と思われます。当時は、まだまだ取り込みの技術が低く、写真というには抵抗があるような出来ではありましたが、プレイヤー層を開拓するという方向として間違ってはいないと思います。その後、日本物産の脱衣麻雀が完全に実写系に移ったかというと、そうでもなく、両方が混在している時期が存在します。もちろん、直接的な続編になる『クリスタルギャル2』は実写でしたが、その後に発売された『シティラブ』『セカンドラブ』などは、実写系2人、アニメ絵2人だったりするので、今後どちらが主流となるか試していたのではないかと思われます。

日本物産が、この問題にしっかりとした解答を出したのは、『クリスタルギャル』が発売されてから3年後の『AV麻雀シリーズ』の頃でしょう。実写派にはAV麻雀を、アニメ調の絵はパロディ色の強い専用のソフト、と明らかに方向性の異なった2種類の脱衣麻雀を製造するようになりました。

ゲーセンでプレイする脱衣麻雀の欠点のひとつに、腕の上達やハイスコアが反映されないというのがあります。昨日、非常に高いスコアを出したにも関わらず、閉店時間になってクレジットを数十も残して帰った——なんていう経験は、脱衣麻雀を好む人には必ずあったことと思います。

この欠点を補うべくかどうかは分かりませんが、ゲームオーバーになったときのパスワードを入れると、その続きからプレイできる脱衣麻雀が発売されたのが、やはり86年でした。サンリツの『麻雀狂時代』です。先進的なフィーチャーを兼ね備えていたにも関わらず、ほとんどの人がパスワードをおざなりに、「AAA」って入力していたので、あまり成功したとはいえなかったようです。しかし、アーケードゲームで、ハイスコアの記録が何日も残るようになったのが88年頃ですから、大したモノだと思います。流石はサンリツ！ というべきでしょうか。

さて、コンピューター麻雀といえども、たまには人間と打って見たくなるのは当然かと思います。この欲求を満たしたコンピューター麻雀は、実は昔からありました。一番有名なのは、サンリツが83年に発売した『ジャントツ』と『ジャントツスーパー』ではないかと思われます。時代が移り、ひとつの基板が2つの画像を操作できる脱衣麻雀が発売されたのが、この86年です。ダイナックスから発売の『VS麻雀トライアングル』これが最初の対戦脱衣麻雀と思われます。

当時、任天堂の「VS筐体」という特殊な筐体が、あちらこちらのゲーセンに入っていました。元々は、84年発売の『VSゴルフ』や『VSテニス』、『VSバルーンファイト』といった対戦ゲームを入れるための筐体だったらしいのですが、場所を取らずに2つのゲームを置ける設計がオペレーターに好まれたらしく、かなり多く出まわっておりました。ですが、このVS筐体専用の対戦ゲームはあまり発売されず、単に場所を取らない筐体に成り下がっていました。

この対戦用の筐体を上手く使ったのが『VS麻雀トライアングル』でした。1人でプレイするのも可能で、対戦も3本勝負で結構楽しめる……積み込みもなかったので、対戦脱衣麻雀としては最初の作品ながら、既に完成作品といっても良いでしょう。

相変わらず、ダイナックスはスゴイな～ってのが、当時の私の感想だったりします。へっ？ お気に入りのギャルですが？ 当然、お尻をこちらに突き出している娘です。この娘以外は考えられないでしょ？ J



本文にもある『クリスタルギャル』の続編。実写を取り込もうとした意欲の表れが、このような形になりました。

は失神、KO負けとなる。

第8戦　高橋名人（4R1分24秒 引き分け）毛利名人



「熊殺し」（ゲームでレオナルド熊に勝った）として有名になった毛利名人との一戦は、ハドソン対ハドソン以外のゲームメーカーの代理戦争と言われた。険悪なムードの中試合は進む。4R、高橋名人が毛利名人にボタン押させまいと腕ひしぎに捕らえたまま試合場の下に転落。そこに両陣営のセコンドが乱入し、収拾がつかなくなり、ドクター・ストップ（高橋名人はアバラ、毛利名人は左肘を負傷）の引き分けとなった。

第9戦　毛利名人（21分27秒 KO）高橋名人



世界最強のゲーム名人を決める。その夢を実現させるための構想は高橋名人がNWFヘビー級ゲーム王座を返上したことで実質的にスタートした。その決勝戦、高橋名人にとって晴れ舞台となるはずだったこの対決で、毛利名人のアックスボンバー（ひじを曲げた腕をコントローラーにぶつけボタンを押す）をまともに受け、舌を出して失神してしまい、そのまま病院に担ぎ込まれるという大失態を演じてしまう。高橋信者と呼ばれるファンはこの悪夢のような光景に泣き崩れた。

第10戦　高橋名人（2時間5分14秒 TKO）毛利名人



巌流島で行われた観客無し、レフェリー無し、時間無制限のデスマッチ。「ゲームは1日1時間」という高橋名人が常日頃口にする標語を無視するにもほどがあるくらいのゲーム対決史上最長試合なった。夕刻から始まった対決は両者大流血の壮絶戦。高橋名人が頭突き連発（1秒に16連打!）でコントローラーのボタンを押して勝利。

第11戦　毛利名人＆橋本名人＆河野名人（27分7秒 リングアウト）高橋名人



因縁深きの名人軍団相手に「3人まとめてやってやる!」高橋名人が豪語し、2人は倒したものの、最後は力尽きリングアウト負け（次の仕事のために会場を出た）を喫した。しかし、毛利側にとって屈辱的なこの変則マッチはただ高橋名人を光らせるだけの試合であったと言っても過言ではないだろう。この頃の毛利名人は高橋ファンの憎悪を一身に浴びていて、熱狂的な高橋信者が毛利名人の家までやってきて「出てこい!」と叫びながら生卵をぶつけていったり、そのために毛利名人の愛犬がノイローゼなってしまったなどの悲しいエピソードも数多い。

第12戦　高橋名人（判定不可能）毛利名人



東京、新宿駅西口地下広場。毎週土曜日の夕方になると、高橋名人、そして若者が集まってきた。数千人が高橋名人の「ランナー」や「ホの字のゲーム」などを合唱して、親や先生にゲーム禁止反対を訴えた。これに対し毛利名人側は、毎週機動隊を配置したが、参加者は増える一方。そしてついに両者は衝突（ゲームで）。結果的にどちらが勝者でどちらが敗者なのかなんてわからない。でも今でも西口地下広場に行くと「♪ヘイ! ランニングボーイ! 戦いに勝ち残るそのためにだけ生まれた～」そんな高橋名人たちの歌声が聞こえてきそうだ（適当）。

第13戦　高橋名人（ドロー）毛利名人



卒業式目前のある日、高橋名人は荒谷ニ中に乗り込む。そして放送室に立て篭もり、毛利名人に謝罪を要求。「謝ります」校舎に響く毛利名人の声。ゲーム名人を腐ったみかんのように扱う荒谷ニ中の教育とは言えないそのやり方に、高橋名人が勝利した瞬間だった。放送室から出てきた高橋名人を巻き起こった高橋コールが出迎える。しかし、次の瞬間、警察が突入してきて高橋名人は連行されてしまうのだった……。

第14戦　高橋名人（矢のおかげで）毛利名人



ゲーム勝負ではやはり高橋名人の方が強いのか!? 高橋名人の一方的なリードで対決は進む。勝利を確信した高橋名人は余裕で毛利名人の顔を見る。その時、高橋名人は毛利名人の哀しき眼光に恐怖する! 毛利フリークのチビっ子の激励がすでに肉体が死んでいるはずの毛利名人に力を与えた。「この指を動かせるのは、この子供たちの心……、お前に見えるか! この哀しき瞳に宿る力が!」その瞬間、高橋名人は退いていた……。高橋名人側のセコンドが射た矢がボタンを押していなければ、高橋名人は負けていたことだろう。

第15戦　高橋名人（水鉄砲で）毛利名人



「悪魔の館」（迷路の中でストロング金剛＆丹古母鬼馬二から逃げながらゲームする）、「竜神池」（ゲームをしながら池にある岩を渡っていく）、「ジブラルタル海峡」（谷隊長からゲームコントローラーを受け取り、バランスの悪い橋を渡りながらゲームする。途中、高橋軍団が砲台でバレーボールを撃ち邪魔する）などのアトラクションをなんとかクリアして、高橋城の城主である高橋名人との水鉄砲対決へと進んだ毛利名人。がしかし、高橋名人の的は明らかに小さく、それを射ぬくのは困難だった……。

引用画面出典：「GAME KING～高橋名人VS毛利名人」（小学館ビデオ）

はっちゃき16連射

高橋名人 対 毛利名人 ～戦いの記録～
全戦績その1（1～15）

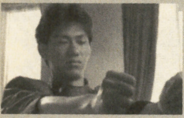
文＝せきしろ

第1戦　高橋名人（ドロー）毛利名人



映画「GAME KING」の中で行われたこの対決は、シューティングゲーム『スターソルジャー』を使用しての勝負となった。勝負は毛利名人が5本勝負中3本取るのだが、総合得点で高橋名人が上回る。つまりどっちが勝ったかはわからないという、実に曖昧で昭和的な結果となった。対決本番よりも、両名人の特訓シーンの方が伝説となっている。

第2戦　高橋名人（2-2 PK4-2）毛利名人



それは後半22分だった。コーナーキックのこぼれ球を高橋名人は胸でトラップ。宙に浮いたボールを右足で毛利名人の背後にフラリと浮かすと、そのまま左足でボレーシュート！ボールはそのままネットに吸い込まれた。しかし、残念かつ不可解ながらもこれがオフサイドとなり、判定はノーゴール。この判定に納得のいかない高橋名人はグランドに寝転がり、ふて寝しながらファミコンをするという有名なパフォーマンスを行ったのだ。試合は結局PK戦までもつれこみ、最後は高橋名人の勝利となった。

第3戦　高橋名人（試合不成立）毛利名人



雪が降る、今は無き札幌中島体育センターでの対決。しかし当時"テロリスト"として名前を売っていた橋本名人の襲撃にあい、毛利名人が試合前にダウン。結局試合は不成立になってしまう。怒った高橋名人はそのままの姿（原始人のコスプレ）のまま、雪の中へと飛び出していった。追いかけてきた記者団（ファミマガとか）に向かって高橋名人は「俺の気持ちがおまえらにわかってたまるか。こんな会社（ハドソン）、明日にでも辞めてやる。試合なんかしたくない。工藤さんに言っておけ、俺は絶対に謝らないからな！」と叫んだのであった。

第4戦　高橋名人（2-1）毛利名人

51分。ゴール前で毛利名人と高橋名人の両者が飛び上がった。高橋名人が一瞬早く触れ、ボールはゴールラインを越えた。毛利名人はすぐさまハンドのアピール。高橋名人の指は明らかにボールに、しかも1秒間に16回も触れていたのだ。しかし主審の判断は覆らない。試合後、高橋名人は「神の手（16連射した指）と高橋名人の頭で決まったゴールだよ」とハンドを暗に認める発言をしている。



第5戦　高橋名人（5-0）毛利名人



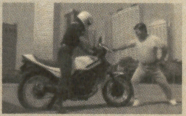
日本シリーズ（ファミスタを使用）。6回裏、高橋名人の攻撃。高橋名人の打球はぐんぐんと伸びてレフトスタンドへ。ボールの上を通過したこの微妙なボールをレフト線審はホームランと判定する。これに毛利名人は猛烈に抗議。「どこを見ている！ファールじゃないか!」。抗議は執拗に続き、なんと1時間19分にも渡ったのであった。結局判定は覆らず（ゲームの中の判定だから当たり前）、終わってみれば試合も高橋名人の勝利となった。

第6戦　高橋名人（15R 引き分け）毛利名人



「誰とでも闘う」という毛利名人の言葉を高橋名人が聞き逃すはずがなかった。高橋名人が執拗に毛利名人に挑戦、ついに夢の対決は実現する。世界中が注目したこの対決であったが、高橋名人はスライディングキック（のちに毛利キックと呼ばれる）に終始した単調な試合内容で「世紀の凡戦」と言われた。高橋名人に蹴りまくられた毛利名人は左足を負傷して入院。一方高橋名人はこの一戦で何億という借金を抱えてしまうことになり、ゲーム名人を続けざるえなくなってしまう……。

第7戦　高橋名人（5R1分38秒 KO）毛利名人



全米プロゲームチャンピオンとなった毛利名人との一戦。数多く戦ってきた2人の勝負の中でも屈指の名勝負と言われている。試合中高橋名人が毛利名人ををかつぎ上げ、頭から落とし、その毛利名人の頭を使ってコントローラーのボタンを連打するのだが、その技がのちのパワーボムとなる。この高橋名人の人を人とも思わない荒業で、毛利名人



みんな！二代目堀井先生の言うことを信じなきゃダメだ！



※内容は一部変更になる場合がございます。

ゲームラボ **1月号好評発売中** 定価840円(税込み)

PS2、GCなど人気ゲーム機大放出！
お年玉大プレゼント

●特集…裏ゲーマー養成講座
驚速！ 3時間でクリアする『ドラクエⅣ』
●衝撃カラー!!…セガの㊙ビデオを入手
●第2特集…「冬コミ萌え萌えガイド」 参加サークル新作同人誌・ソフト紹介 他
●最新ゲーム改造コード…PS2「メタルギアソリッド2」／PS「ドラゴンクエストⅣ」
「ミスタードリラーグレート」「ZANAC×ZANAC」「ロックマンX6」 他

三才ブックスホームページついに開設！
アクセスはこちら
http://www.sansaibooks.co.jp

最寄りの書店の理工書・パソコンコーナーでお求め頂くか、小社まで直接お申し込み下さい。

お申し込み・お問合わせは
株式会社三才ブックス営業部
〒104-0031 東京都中央区京橋3-14-6斎藤ビルTEL 03-3535-7331 FAX 03-3567-6435

カオス通信

確かめよう ステキなサムシング

Vol.3





スーパーバイザー＝メッセサンオー・カオス館／文＝ソニー茨城＆編集部

極東の電脳幻魔対戦都市・秋葉原のド真ん中に、イカした洋ゲーを扱うお店アリ！「アキバのハイスタンダード・ショップ」ことメッセサンオー・カオス館とのタイアップNEWS！

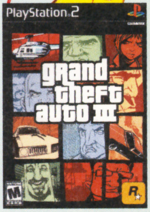
洋ゲーの上(クリアー)がってなんぼ!!

ENTER THE IMPORT GAME

最近、硬派で豪快なゲームが少ないとお嘆きのアナタにお送りする孤高の最新海外ゲームレビュー！



GRAND THEFT AUTO 3 （機種：プレイステーション2／メーカー：ROCKSTAR）



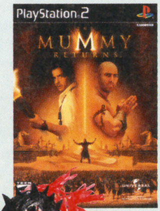
「すごい作品が発売されちまった……」。テロ事件以来意気消沈しまくっていたPS2北米市場に投入された『グランド・セフト・オート3』（以下『GTA3』）は、銀行強盗の罪をすべて押し付けられた主人公（あくまで押し付けられただけで無実ではない）の極悪非道成り上がりストーリーを、PS2の高スペックをフル活用してゲーム化した新世紀早々に問題作と笑顔で断言できる傑作である!!

これまでに番外編を含む3作がPSでリリースされた『GTA3』シリーズだが、フィールドを真上から見下ろすような視点（通称『神の眼差し』）がイマイチ遊びづかったのも事実。だが、今作からはすべてがフルポリゴン化されたので、視点の切り替えは自由自在。さらに兄貴分からこっちの都合もお構いナシに発令される数々のパシリ指令も「俺の女を迎えに行って来い」というチンケな仕事から「下町ギャングを全員爆殺してこい」などという無茶な指令まで多種多様。と、いろいろ解説したがイマイチ文字では魅力が伝え辛いこのゲーム、たとえるなら『シェンムー』のゲームシステムから「理性と良識」を外した感じである。カツアゲは基本的にやり放題。何の罪もない通行人の後頭部をバットで殴打して現金数十ドルをコツコツ奪うのも可なら、パトカーを強奪してそのまま警察署に突撃。火炎ビンやバズーカ砲で署内屋上に篭城し、ヘリコプターや機動隊と壮絶な銃撃戦を展開するのもプレイヤーの自由なのである。

ただし、これだけ無茶なゲームが9月11日以来厳戒体制のアメリカで受け入れられるワケなく、運悪く10月発売予定だった『GTA3』テロの影響で大幅な表現自粛を求められ、数カ所の修整を経て11月にやっと発売された次第（修整箇所は「高層ビル爆破は無理」、「航空機は撃ち落とせない」など）。

学校もいかずに町をウロウロして外人に絡まれる優等生よりも、そんな優等生を締めあげる不良外人になりたい……『GTA3』はそんな欲求を満たしてくれる素晴らしいソフトです。俺が「フ●ミ通」編集長だったらプラチナ殿堂入り推奨ですよ!!（ソニー茨城）

ハムナプトラ2 （機種：プレイステーション2／メーカー：BLITZ GAMES）



「WWFのロック様が映画初出演!!」というフレコミ以外ではほとんど注目を集めなかった上、作品自体も「『トゥームレイダー』以下の出来」などと、ある意味褒め言葉かもしれないほどの酷評を喰らった『ハムナプトラ2』（筆者は大好きです!!）がアクションゲームとしてPS2に登場だ!! プレイヤーはリック（主人公。すぐ死ぬ）か、イムホテップ（宿敵のミイラ男。猫が苦手）を選択し、それぞれのステージから映画に沿ったミッションをクリアーしていくのだが、遺跡の隙き間に落下して死にまくるスペランカーぶりを発揮するリックよりも、PS2の表現力によって一般市民の魂を「鬼武者」左馬介ばりに吸いまくるイムホの方がプレイしてて楽しいのは何故だろう？ だがカイロの町を散策するステージでは、イムホが苦手な野良猫に出会う度に魂を吸われまくってサァ大変。ハクション大魔王ばりに情けない逃避行を強いられる展開には正直驚いたが、「猫を殺して回避」するという攻略法を知った後は「カイロ猫大虐殺」の開始である。カッチョいい冒険が、いつの間にか猫殺しにスライドするゲーム性。これこそが「洋ゲー」の醍醐味なんですよぉ!!（ソニー茨城）



※海外PSのソフトは日本の本体では動かせません。



ソニー茨城
「洋ゲーしかプレイしない」のがモットーの非良識派ゲーマー。近日刊行予定の「バトルゲーム大全」の〆切り地獄に追われる日々です。

CHAOTIC SHOPING

買えばゲームライフが3UPする！

OXIDE　The war of genesis Ⅲ＆Ⅲ part.2 Illustration collection



韓国ゲームといえば、やはり衝撃の生首ゲーム『Tomak』にトドメを刺すわけだが、そればかりではない！『ファイナルファンタジー』もそこのけの韓国産大作RPGが存在するのである。タイトルは『The war of genesis』。シリーズはすでに第3作を数え、さらに第3作のパート2（4ではない）が発売されている。そして今回、ぜひ紹介したいのが同シリーズのイラストレーターであるKim,Hyung-Tae氏の豪華画集だ。収録されているイラストは、どれもこれもドギモを抜くハイレベル。韓国ゲーム侮りがたし。日本の絵描きさんたちもウカウカしていられない！時代は韓国！チョナン・カンもビックリだぜ！（編集部）

Trouble of KASHMIR　カシミール紛争



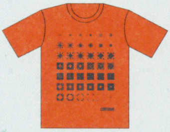
さて、同時多発テロによって俄然注目を浴びたイスラム圏。タリバン軍、そしてビンラディン氏がどうなるのか気になるところだが、そんな中、強烈にアブないメイド・イン・チャイナのミニゲームが日本に上陸！ 名づけて『カシミール紛争』。どうやらインドとパキスタンの国境紛争をモチーフにしているようで、勇ましい戦車や戦闘ヘリが描かれた本体デザインが殊更にミリタリー魂を刺激する。さらにパッケージ裏には、銃をかかげるパキスタン兵（?）たちの写真が堂々と載ってます。すごすぎます。やや不謹慎かもしれませんが、反戦と平和への祈りをこめてプレイするといいでしょう。イマジンオールザピープル。（編集部）

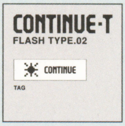
冬だけどTシャツ特集！

カオス館では冬もTシャツをバリバリ売ってます！まずはコンティニュー編集部が満を持して贈るニューTシャツから。好評につき完売となった「コンティニュー・フラッシュ Tシャツ」の新色が登場！ご要望におこたえして暖色系のオレンジを用意（オリジナル・タグも付けました）。これはもう即ゲットすべし！

そして、「ビル・ゲイツにTシャツを！」でおなじみの北山社長ひきいるマーズ・コーポレーションから『トゥームレイダー』のTシャツが発売！カオス館で取り扱っているカラーバリエーションは、ブラック、チャコールグレー、ネイビー、レッドの4種類。サイズは、S、M、Lを用意。さらにトレーディングカード16枚と共に特製BOXに収められているという超豪華仕様で4600円だ！ マーズのTシャツ戦略はこれだけに留まらず、セガとタイアップした「オープンダイス」Tシャツなど、怒涛の展開を見せているぞ。詳しくはマーズのホームページ（http://www.mars16.com/）にて。（編集部）



















お求めは ── メッセサンオー・カオス館
住所：東京都千代田区外神田3-14-8 電話：03-3255-3431
カオス館HP：http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm
※ 通販も受け付けています。
★ 本誌を持参された読者の方に"カオスな粗品"進呈！


GUNSTAR
16-BIT

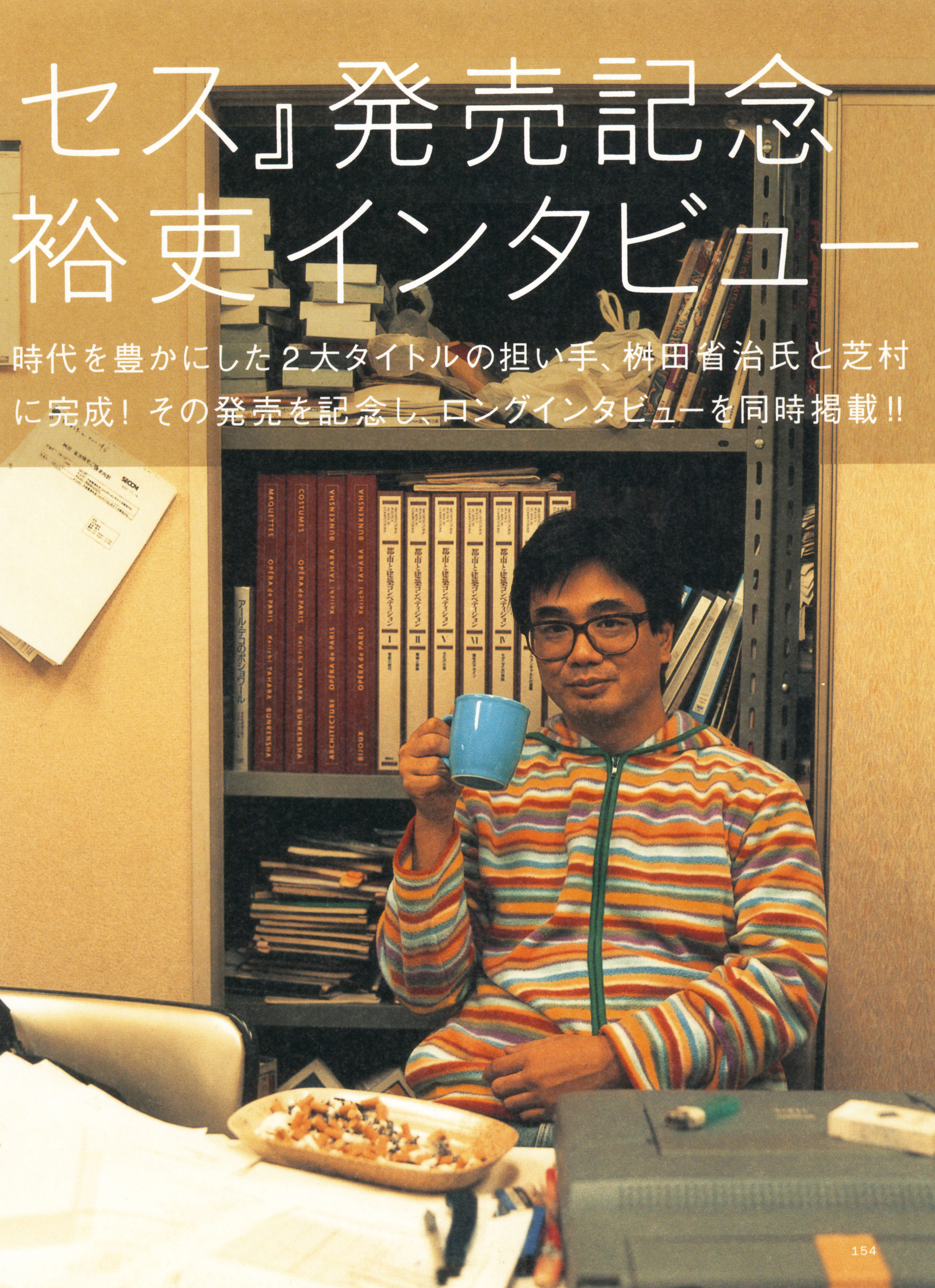



ALIEN SOLDIER
MEGA DRIVE
SEGA
RADIANT SILVERGUN
DRIVE
064


GAME BOY
Sega Dreamcast
PlayStation
GAME BOY
NINTENDO
Sega Dreamcast
PlayStation
CHAOS SHOP
Panasonic
The 1st Anniversary
カオス館一周年記念！お客様感謝大セール
実施中！
ファンのオアシス!!
海外ソフト、
その他

セス』発売記念
裕吏インタビュー

時代を豊かにした２大タイトルの担い手、桝田省治氏と芝村
に完成！ その発売を記念し、ロングインタビューを同時掲載!!





鉄則その九 ホビーを悪用する闇の組織との戦いは、お子様マンガの"燃え"最終型である!

大西　……いやぁ、今日は勉強になりました。あとはこの「鉄則」に従ってかわ先生に作品を制作してもらう、ということで、なんかもの凄い傑作になりそうで自分自身、震えが止まりません! いや、この際、傑作かどうかは置いといて「金」ですね。モチベーションは金ですよ!僕らの夢を金に変える作業!

内田　嬉しい反面、どこか胸が痛くなってくる発言ですね。

大西　ちなみに、かわ先生が、『ケッ太』を描く上で心がけたいことって何でしょうか?

かわ　ワタシが今までやってきた『パチ漫』は基本ポイントやアラを突いていく手法だったわけで、ゼロから作るものじゃなかったから、そうですね……このジャンルに限って言えば、少年マンガでも恥ずかしくてできないぐらい大げさなロジックができるワケだから、そこを押さえていきたいということかな。とりあえず、「汗」、でもって「血」「涙」!!

大西　漢字でいうと確かにそんな感じですね。で、商品の「商」がきて、味付けに「闇」とか「死」とか。

内田　大会の「会」とか、パンチラの「色」も必要ですよ!

かわ　にしても、馬鹿馬鹿しいねぇ、ホント(笑)。どっちかというと『サル漫』の「とんち番長」みたいなモノになるんじゃない?

大西　いや、そうといえばそうなんですが、あくまでこの企画の原動力はコレ(親指と人差し指で丸を作る)です。それも楽してコレ。

内田　実際の話、プンプンしてきましたよぉ。この企画に絡んで無職から脱出できそうな気配が……。

大西　何を言ってるんだ! 脱出どころじゃないよ。すわポケモンの開発者だよ。キャラクター版権で一生食っていけるぞ!

内田　そうですね! 「プロジェクトX」で取り上げられて!

大西　その通り! ……あ、でも、3人絡んでると版権料の配分も大変だなぁ。僕とかわ先生は外せないとして、内田くん、キミの参加分は「買いきり」形式でいい?

内田　何言ってるんですか! そもそもきっかけである僕を差しおいて……大西さんのほうこそボランティア参加にしておいたらどうですか! NGOだと思って!

大西　何ぃぃ~、き、貴様! それがページの主であるワシに向かっていう言葉かぁ!

内田　あ、あんたこそ、こ、このくされ外道がぁぁ!

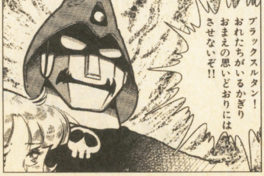
かわ　……アンタたち、醜すぎるよ。

鉄則その十 マンガの中の話だけではなく作り手側も血と汗と涙を流すべし! お子様はシビアである!

次回予告
史上初の企画ホビーマンガ『KANN―シューター ケッ太』(構成&画:かわかずお、KANN―SYU↑監修:大西祥平、協力:内田くん)16P一挙公開! カンシュートブームの歴史がここに始まる!!

【*9】84年『別冊コロコロコミック』にて連載されたヨーヨー・バトルマンガ。作者は『とどろけ!一番』ののむらしんぼ先生。(内田)

【*10】他に、暗黒七魔神(『ゲームセンターあらし』)、ヘビの穴(『ラジコンボーイ』)、黒い旅団(『コンバット弾』)、秘密組織ゼウス(『モデルガン戦隊』)、ブラックスルタン(『ファミコンロッキー』)、ボーグ(『爆転シュートベイブレード』)など。(内田)





新ホビー KANN-シュートのすべて!

■ プレイアイテム

●KANN
市販飲料水などの空き缶などを使用。
【商品展開「ケッ太キャラKANN(リンゴ味など)】

●KANNテーブル
KANNをセットする台座で、使用KANNによってセット幅は調整可。KANNが離れることによって鳴るブザー機能とタイムカウント機能付き。
【希望小売価格2600円】

●トランサー
数字を飛ばし、戦況を知らせる通信機能と、KANNテーブルと連動した、捕獲時の合図となるバイブレーション機能付き。
【希望小売価格3800円】

●KANNシューズ
つま先の特徴によって独特の弧を描くもの、遠距離シュートに長けたものなど、バリエーション多数。
【希望小売価格4500円】

■ KANN−SHOOT用語集

●スターティング・カンシュート……試合開始時にKANNをシュートする行為。このとき、シュートする人間が、チームの花形「カンシューター」である。

●ゲートキーパー……自チームのKANNを守るべく、相手チーム・ハイディンガーを発見するポジション。チームのもう一人の花形。

●ハイディング……エリアに隠れる行為。開始時のカンシューター、ゲートキーパー以外のメンバーは「ハイディンガー」となる。

●キャプチュード……ゲートキーパーが相手チームのハイディンガーを発見した際に宣誓する言葉。また、ハイディンガーを捕らえる行為。

●ゲット・スタンプ……ゲートキーパーが宣言後に行う、KANNを踏む行為。ここで初めて1点となる。

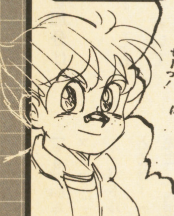
●ウイニング・カンシュート……ハイディンガーがKANNを蹴る行為。

■ ゲームの流れ

●プレイ人数
1チーム5人制(カンシューター1人/ゲートキーパー1人/ハイディンガー3人)だが4人ずつでも可能。

●プレイタイム
公式ルールは1試合20分。時間内に勝負が付かなかった場合はキャプチュード数で決まる。同点の場合は、互いのゲートキーパーとカンシューターのみによるサドンデス戦。

●プレイエリア
ハイディング・エリアを決めたら、次に円状で真ん中で線を引いたシュートエリアを作る。その線を境にAチーム用、Bチーム用とわかれる。



➡【STEP.1】
シュートエリアに互いのチームのKANNを置こう。そして互いのハイディング・エリアへのカンシュートでゲームスタート。カンシューター含む、ハイディンガーはここからハイディングしてOK。

➡【STEP.2】
ゲートキーパーはカンキャッチ、カンセットを行い、KANNテーブルの50カウント後からキャプチュード開始。選手はキャプチュード、ウイニング・カンシュートを目標とすること。消極的な選手にはイエローカードが下される。

➡【STEP.3】
ゲートキーパーは相手チームのハイディンガーを発見した際、「○○選手、キャプチュード!」と選手の名前(番号)を宣言後、自チームのKANNをゲット・スタンプすること。

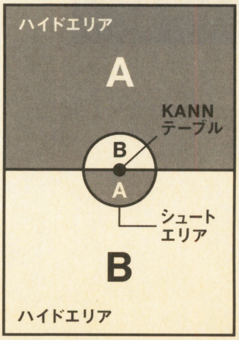
➡【STEP.4】
試合中はトランサーを使って通信ができる(「0・0・0」=「3人・捕獲」など)。しかし使用回数は3回までと決められているので、いつ情報を飛ばすかは、状況を見てよく考えよう!



➡【STEP.5】
チームのKANNを蹴られた場合、もしくは全員キャプチュードされた時点で試合終了。

さあ、みんなもルールとマナーを守って





(ルールは2001年、11月20日現在のものです)

なる」と思わせる要素を入れながら。
かわ　カンシュートが流行ってる、という前提なら「カンシュート大会」を出してもいいんですよね！
大西　もちろん、前提として世の中ではカンシュート大流行は必須だけど、物語として、いきなり大会会場で始まるのは難しいなぁ……。
かわ　でもいつかは大会があるべきでしょう？
内田　釣りンピック（『釣りバカ大将』）や、大日本進学塾ベストチャンピオン決定戦（『とどろけ！一番』）のような。
かわ　5つの缶が交わってるようなデザインで。缶けりの歴史は古代ローマに起因する、のようなハッタリがあって（笑）。
内田　『熱血ヨーヨー戦士　電撃タケル』【＊9】では、ヨーヨーが古来フランスでは「ヨーヨー・ド・ノルマンジー」って呼ばれてたらしいんですよ。絶対ウソですけど、これ。
かわ　「ド」じゃないよね（笑）。
大西　最初に近所でカンシュートしてるケッ太たちが、日本カンシュート連盟の理事長に見初められて連れてこられた会場が「カンリンピック会場」ってのはどうでしょう？　第1話としては、この最初の戦いで卑怯な敵に勝利してオシマイ。この中で「オレたちにとっては、これはタダの遊びじゃねえ、命をかけた聖戦（ジハード）なんでぇ〜〜！」ってセリフが飛びでると。
かわ　それでいいんじゃない。それで、次は大人や教師と衝突させて、それから闇の組織との戦い。世界戦とは違うダークなセットを用意してね。「煉獄」系とかいいですね。
大西　世界征服とか軍事産業とか、地下組織【＊10】が出てくるのも定番ですね。ホビーを悪用する人たち。
内田　ハッカー組織「蛇の穴」（『ファミ拳リュウ』）とか、サイバー組織「シャドウ」（『ファミコン風雲児』）とか！
かわ　ベタですけど、黒塗りで目だけ光った人物が「フフフ……今のうちにせいぜい遊んでいるがよい！」とか言って笑ってるとかいいですね。ニヒルな奴に出生の秘密があったりしてね。ニヒルが闇の組織に寝返って主人公チーム、ピンチ！みたいな。
大西　闇カンシュート一族の御曹司だったというような、『リングにかけろ』の河井パターン！
内田　闇カン……闇ナベみたいな響きで格好いいじゃないですかっっ！
大西　やった〜〜！　できたぞぉ!!

鉄則その七
大人や教師と衝突させ主人公のホビーに対する情熱をお子様に共感させるべし！ホビーを通してマナー、モラルなどを描けばなお良し！

鉄則その八
作品のスケール感を出すためにホビーの全国大会を設けるべし！　敵となる相手にはなるべく卑怯な技を駆使させ、主人公の勝利にカタルシスを生むべし！

【＊8】主人公の初期ライバルとなるのが、ホビーのエリートでプライドが高いニヒル系。例外なく金持ちであり、家にはホビー専用ルームを持っている。財力にモノを言わせたアイテムを使用するのも特徴のひとつで、流竿次郎（『釣りバカ大将』）の「10万円のカーボンロッド＋3万5千円のリール」、曽太万太郎（『ファミコンロッキー』）のファミコン専用のパワードスーツなどがある。



て、額か頬にバンソウコウ。

大西　で、外で遊んでるから、排気ガスやスモッグで鼻毛伸び放題。

内田　都内に住んでてもそんなに伸びませんよ！（笑）

かわ　それは仲間のオモシロキャラにしましょう。

大西　あ、仲間はカンシュートの競技構成に関わってくるんで。いよいよカンシュート・ルールを決めていきましょう。

鉄則その三
主人公はガッツとアイディアが豊富なわんぱく小学生男子。

鉄則その四
服装でも主人公のキャラクターを強調するべし！　バストアップ構図に対応できればなお良し！

大西　従来の「缶けり」[＊6]じゃあんまり勝敗がわからないし、なによりビジネスとしての商品も作りにくいじゃないですか。というわけで、新ルールも大まかに作ってきました。

かわ　（読み込んで）なるほど！　アイテム名がいいですね。お子様マンガは「買わせる」商品あっての話だからね。こっちもアイディアありますよ。5対5で同時に戦うなんてどう？　こうすればキャラが作りやすいし。まずはヒロイン、食いしん坊のデブは鼻が利く、メガネは作戦参謀役とかね。

大西　黄金メンバーですね！

内田　あ、ヒロインにはパンチラをお願いしたいんですけど……。『ファミコンロッキー』なんて、パンチラだけで伝説になっているくらいですから[＊7]。

かわ　あとはニヒルな金持ちの二枚目。

内田　成績優秀・容姿端麗……主人公とは全く正反対の奴[＊8]ですね。『ファミコンロッキー』の芸夢遊一郎とか『ダッシュ！四駆郎』の南進駆郎とか。『ファミコンCAP』の綾小路隼人に至っては"ファミコン貴族"なんて呼ばれてやがりますからね。しかもキャラ的に陰がある。

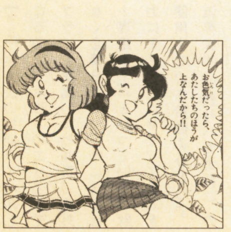
鉄則その五
アイテム名は勢いがあってカッコイイことが条件！　横文字で覚えやすく口にしやすいものが好ましい！

鉄則その六
主人公を取り巻く人物には特色の付けやすい人物を配置するべし。ヒロインにはパンチラは必須、ニヒルには陰のあるドラマをつけることを推奨する！

大西　次は、第1話、読みきり16ページ内に収まる展開をどうするか。缶けりの場所は「校庭」だと思うんですが、そこから飛躍できるようにしていきたいんですよ。読んだ人に「カンシュートはタダの遊びじゃない」「カンシュートは世の中のために

場所まで戻し100数え、それから隠れた人を探す。隠れている人を見つけた場合、その方向を指さして名前を言い、缶を踏む。隠れている人が鬼に見つかる前に缶を蹴ったら、鬼は続行（それまでに見つかっていた人は再び隠れる）。全員、もしくはあらかじめ決めただけの人数が見つかった時点で終了。最初に見つかった人が次の鬼になる――というのが一般的なルール。

[＊7] 主人公・勇気のグループ、かおると舞子がとにかく見せて魅せまくる。ゲストキャラのパンチラ度も尋常ではなく、ついにはパンチラで相手を悩殺するお色気チーム「セーラーギャルズ」が登場。しかし「いつもミニスカで飛びまわっている、あの2人を見ているおれたちに、そんなカッコは通用しない」のであった。（内田）



ドッジボール、『ビーダマン』でいうビー玉の流れです！
かわ　最近だと『ベイブレード』。あれ、今のB級のトップマンガでしょう。タイトル聞いて「なんだろう？」って思ってたらベーゴマなのね！　しかも自分で回さなくてアイテム使って射出してるし！
大西　そこを考えると「缶けり」にも新たな競技名がいるんですよね。「缶蹴児（カンケラー）」とか「漢（かん）ケリ」とか考えていたんですが。
内田　カンキッカーとか……。
かわ　〝KANN―シュート〟でどうです？
大西　……で、主人公の名前は〝神田蹴太（かんだ・けった）〟！
全員　（静寂の後）最高ーー!!
内田　いいですねぇ、『KANN―シューター　ケッ太』！　僕らの金のなる木ができたじゃないですか！
かわ　コロコロ編集部とかってこうやって考えてるんでしょうかね。
大西　（ハイになった血走った目で）絶対そうですよ。ヨタ話のようで、これ、めちゃくちゃクリエイティブな作業ですよ!!

鉄則その二　王道復古系マンガの場合、新ネーミングでリセットすべし！　主人公の名前は3文字程度でホビーにちなんだものが好ましい！

大西　じゃあ次に、このケッ太君の顔なんですが、このジャンルには『あらし』に代表されるようなアグリー系【＊3】と、『ファミコンロッキー』のようなスマート系【＊4】があるんですね。で、考えるに釣大将『釣りバカ大将』や轟一番（『とどろけ！一番』）あたり……メガヒットに至ってるのはほとんどアグリー系じゃないかと。
かわ　ケッ太は……アグリー系の顔にしましょう。スマート系は、親近感が沸かないでしょう。マンガ読んでる大半の子供はそうじゃないでしょうし、始めからヒーローを感じさせちゃうとね……。
大西　勇気とガッツ、そしてアイディアが豊富。勉強はできない……かわ先生から見た少年マンガにおけるアグリー顔の鉄則ってあります？
かわ　ええと、眉毛はゲジゲジでぶっとくて、鼻は上を向いてて、口が大きく……カッコイイというよりカワイイ系で、それでいて男っぽいという感じですかね。性格的には強情だけど、どこか素直な面もあってっていう、お姉さんたちに「カワイイ！」と思われるような子。ファッション的なチャームポイント【＊5】も欲しいですよね。子供がマネできるくらいの。
大西　グッズ商売に繋げるために「缶けり用の靴」は考えてあるんです。
かわ　靴は視点が下だから競技のときには目立つんだけど、普段のシーンとかでバストアップ構図になっちゃうと出てこないよね。
大西　なるほど、マンガを作る側としてはバストアップ構図を計算に入れる、と……勉強になります。
かわ　さっき挙げたキャラにしても、ほら、バストアップで全員入るじゃないですか。……じゃあ、教室のシーンでは、で～んと机に足を投げ出させておきますか。元気の目印とし

【＊3】アグリー系の究極は『ファミコンランナー 高橋名人物語』の高橋名人でしょう。（内田）

【＊4】ほかにも、大神竜（『ファミ拳リュウ』）、天童将（『ファミコンCAP』）、京田四郎（『プラモ狂四郎』）など。ショタキャラ・ブームが巻き起こった80年代後半からは、こういった美少年タイプが主流になり、ついには、ヒロインと思われたキャラが実は女装少年だったという有栖川桜（『バーコードファイター』）という究極のスマート系を誕生させることになる。（内田）

【＊5】「ホビー関連系」に『あらし』のインベーダーキャップ、『ファミコンCAP』のカセット収納キャップ、『少年ビックリマンクラブ』のスーパーゼウスの杖など。「主人公のキャラ打ち出し系」に『ファミ拳リュウ』のカンフー着、『とどろけ！一番』の鉛筆刺した一番ハチマキ、『ファミ魂ウルフ』の命ハチマキ、毛皮着など。（内田）

【＊6】まず缶を用意し、じゃんけん等で鬼を1人決める。鬼以外の人が缶を蹴り、その間に他の人は隠れる。鬼は缶を蹴った

やすいと思いますよ。
大西　実際のホビー系お子様マンガジャンルを分類すると、「ホビーに熱中するプレイヤーもの」と、「作品世界の中を描くもの」、あと「ファンクラブもの」になると思うんです。で、その中でも今回は「ホビーに熱中するプレイヤーもの」なんですが、手本にしたいと思える作品はありました？
かわ　『釣りバカ大将』。やっぱ桜田吾作先生は上手いですよね。今読んでも面白いっていうのは作家としての力があるんですね。
内田　その”力“って、どういうところで見えてくるんですか？
かわ　う～ん、「ムリヤリな展開でも整合性が取れてる」んですよ。説得力があるというかね。こういうのは、B級の第一線ならではですよね。『とどろけ！一番』とかも同じで。
大西　そこに整合性があるかないかですか？
かわ　そう、整合性をなくしちゃうと、それこそ、この『エスパー太郎』の『プラモイン！』【*1】みたいなことになっちゃう（笑）。
内田　では、同じく『ファミコン風雲児』のドットチェンジや、『爆走RCカー　F-1ボーイ』のライド・オンも整合性に欠けると。
かわ　う～ん……。多分なんですけど、子供の頃に「プラモインしてぇ～！」って、それほど思わないですよね。そこがあまりにもかけ離れ過ぎているとね、いくら子供でも視点が中途半端に冷静になるんですよ。「マンガだな」って。B級の第一線とその下との違いはそこだと思うんです。『大将』も、実際は絶対ムリなんだけど、「ミチ糸スパイラル」【*2】くらいの技なら、一生懸命努力すればできるんじゃないか？って思うじゃないですか。
内田　なるほど。命懸けでやればそれぐらいは何とかなりそうですし。
大西　「命懸け感」は重要ですよね。なんで僕らが80年代のお子様マンガにいまだにヤラれるかっていうと、やっぱりいまのお子様マンガとは「命懸け感」が違うような気がするからなんですよ。劇画感というか。
かわ　だから、その命懸け感を整合性の中に取り込んで、誰にでもできるけど、マンガだから可能な魅力部分の調整をすることが大事なんじゃないかなぁ。それを全く抜きにして、「ああ～、こんなバカなことやってるよ」っていう作品は、『パチ漫』としていじるのはどうかなって思いますよね。それよりも作家として力がある人の作品をパチるほうがいいですよ。今回は純粋にドガッツバトルでいきましょう！

鉄則その一
ホビーは決して遊びではない！勝負のときは命を賭けて行うものである！

大西　で、今回題材となるホビーなんですけど、コロコロホビーものの王道、”新商品タイアップ系“は不可能なので、今回は内田くんと数十時間の長電話会議の結果、もうひとつの流れ”王道遊戯復古系“の「缶けり」でお願いしようと。
かわ　缶けりですか（笑）。いいですけど……。
内田　ただの缶けりじゃないですよ。”王道遊戯復古系“という歴史的フォーマットがあるんですから。そう、『ドッジ弾平』でいう”闘球“＝

チる手法はまさに神技。しかし、諸事情によりいまだ『パチ漫』は単行本化ならず。


かわ先生の代表作にして問題作『パチ漫』。

【*1】主人公・茂寺太郎がエスパー能力を使いプラモデルに乗り込む際の決めゼリフ。『プラモ狂四郎』がMSの性能やプラモの特徴を活かして描かれていたのに対し、こちらは敵のプラモにサイコキネシスで土を入れブンブン振りまわす「バルキリー星雲ハンマー投げ」など、エスパー能力のみフィーチャー。

【*2】魚を釣り糸でがんじがらめに縛り上げ、力の限りブッこ抜く技。本来の「釣り」から趣旨が大きく逸脱しているかもしれないが、巨鯉にバックドロップをかけて釣り上げる『釣りガキ大統領』（キドタモツ）に比べれば、釣具を使用している分、まだマトモな技かもしれない。



「古本ハムサラダ」イベント（2001年9月末日）で知り合った流浪のお子様マンガ博士、内田くん（現在無職）とお子様マンガ話で盛り上がってバカッ話をしていたところ、ふと、彼が急に表情を暗くしてこんなことをボヤキ始めた。

「僕、この前仕事クビになって以降、仕事してないんですよ。だから、もう古本とか全部売りはらう予定なんッス。集めている間は楽しいけど、こういうのって、いくら詳しくなっても生活できないですからね……」

同好の士の脱落……確かに、世の常識ではあるが、「趣味」は持ち金を吸い取りこそすれ、生むことはマレである。しかし、ションボリ荷物をまとめて会場から帰ろうとしている内田くんの背中を眺めていた瞬間、僕の頭にある種の光明が差した（ような気がする）。

そう、考えてみれば、我々取材班（僕1人だけど）が現在本誌で研究中し、内田くんが追い求めている「お子様系マンガ」というのは、マンガ界でも最もビジネス度の強いジャンルであり、アート系マンガとは正反対の"売らんがな"ベクトル故に逆説的に強烈なアート性を感じさせてしまうマンガたち。

すなわち！　せっかくここまでビッグ・バジェットなムーブメントの作法を研究してるんだから、こっちで手本に従ったモノを作って、それを売り込むってのは……あっ、あっ！　作る過程を記事にできるじゃん、でもって、できた作品で金も儲けて、キャラクター版権でさらに儲かって……あ、あっ、あーっ、ロバート・プラントに声をかけたジミー・ペイジみたいな気分になってきたぞっ！

（後ろから肩に手をかけて）内田くん、どうだい？　オレと金儲けしないか？

さて、そんなわけで、今回の「アーリーゲームコミック列伝」は、今までの流れを唐突に変え、「ゲームコミックを作る方法」編に突入！

ホビーマンガの鉄則を解析し（今回）、それに従って作品を制作（次回）、さらに、それをホビーマンガ雑誌編集部そのものに企画として持ち込んでみるという（次々回）、3段逆スライド方式で我々が成り上がっていく様をお見せしようという前代未聞のこの企画。なんと、マンガ部分は僕が個人的に大ファンである、稀代の贋作マンガ家"人間ギャラリーフェイク"こと、かわかずお先生が担当を快諾！

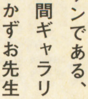
あらゆるマンガの本質を瞬時に見極め、即座に昇天させてしまう氏の分析力と脅威のGペンテクが加われば これは鬼に金棒だっ！　というわけで、まずは我々の研究成果と現場からの指南を総合して「ホビーマンガの鉄則」をはじき出す「理論編」いってみよう！

※

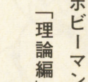
大西　……で、とにかくかわ先生には、コロコロ／ボンボン本誌に載っていてもおかしくない路線でお願いしたいんです。先日参考までに単行本たちをまとめてお送りしましたが、どうでした？

かわ　ワタシは大西さんよりはさらに一回り上の世代だけど、弟が読んでいたので、『あらし』とか『ザ・ゴリラ』とか、けっこう読んでましたよ。今読んで改めて思ったのは「いじりやすいジャンル」ってことですね。ジャンプマンガ同様、パターンが決まってるから、パロディにはし

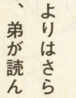
ヤマ師たち



監修役：大西祥平（71年生）。漫ぶらぁ～、古本ハムにして「ビッグコミック・スペリオール」誌に連載中の『警視正 大門寺さくら子』原作者。『釣りバカ大将』で自我を形成し、『ラジコンボーイ』終了を期に元服。「100てんコミック」の創刊号入手が今年一番嬉しかったこと。



お手伝い役：内田ただたか（74年生）「古本ハムサラダ」イベントに観客として登場、ムダな古本知識で場内をわかせた流浪のお子様マンガ博士。『ドッジ弾平』終了とともに元服した、現在無職のもやしっ子。額に貼り付いているのは「コロコロ少年団」会員証。



マンガ家：かわかずお。一部でカルト評価を得まくっている パチものマンガシリーズ『パチ漫』（『ウォーB組』にて連載。現在は新シリーズを「裏BUBKA」誌で連載中）の作者。対象作品のコマ割り比率をわざわざ定規で測るなどして「作風」そのものを 徹底分析しながらパ

コロコロ・キッズ・アー・イノセント！

激 アーリー ゲーム 猛

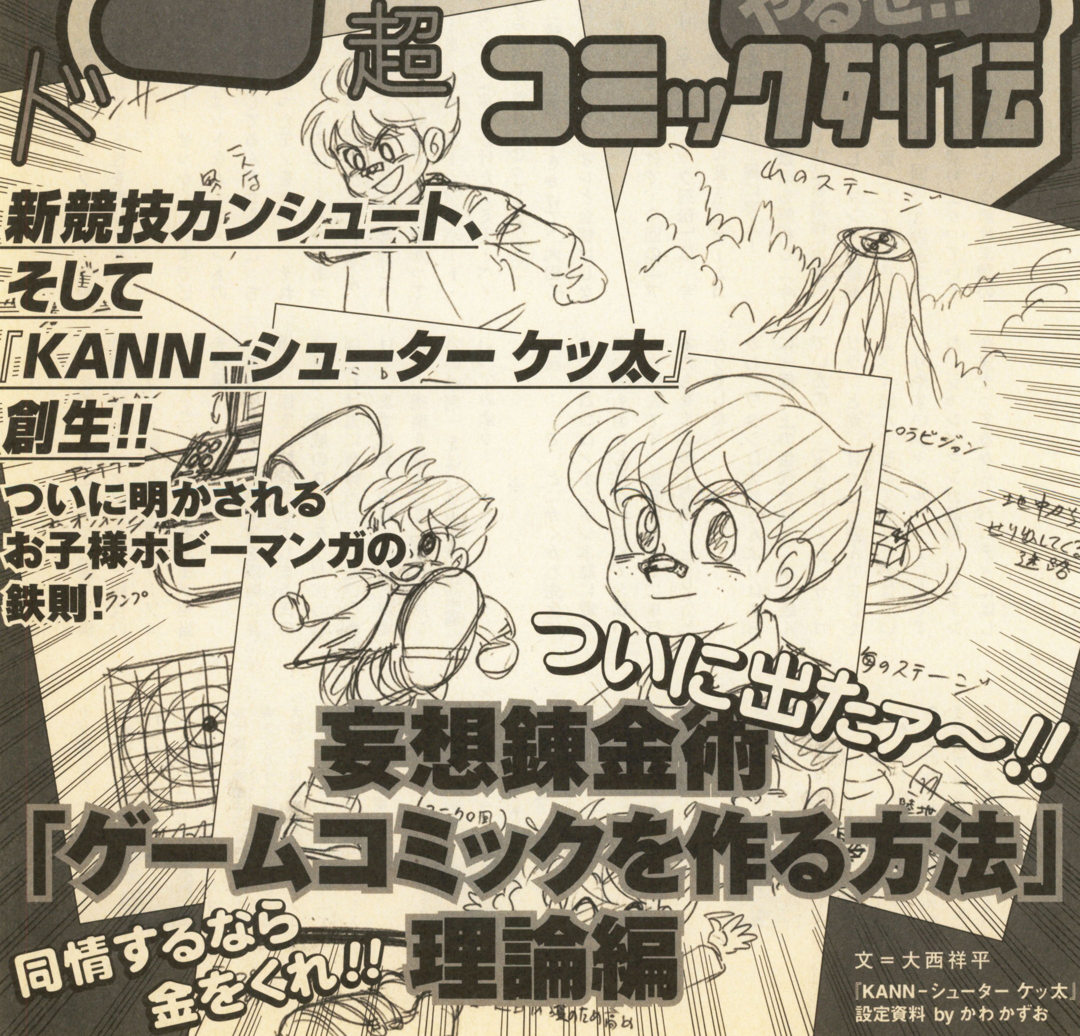
ドファイト!!

猛ド迫力！

やるぜ!!

ドッ 超

コミック列伝



新競技カンシュート、
そして
『KANN－シューター ケッ太』
創生!!

ついに明かされる
お子様ホビーマンガの
鉄則！

ついに出たア～!!

妄想錬金術
『ゲームコミックを作る方法』
理論編

同情するなら
金をくれ!!

文＝大西祥平

『KANN－シューター ケッ太』
設定資料 by かわかずお

指しているわけですから。

とにかくオリジナルタイトルを

――今後はどういった物を作られていくんでしょうか？

前川　とにかくウチの基本的な考え方は「自由な発想でオリジナルタイトルを作る会社」なんです。ですから、もし今後一切オリジナルタイトルを作る道がなくなったならば、この会社、いらないと思ってます。そうなったら本当に潰しますよ（キッパリ）。

――おお。爆弾発言。

前川　もちろん、まだまだオリジナルを作る道が残されていると思いますので、会社を存続させますが。たとえば、キャラクターゲームが売れていて、その制作依頼が多く来ている状況があるわけですから、そういう仕事を快く引き受ることも必要でしょう。そうやって機会を伺いつつ、自分たちが本当に作りたいものを作っていく道を探せば良い。オリジナルタイトルが作れるのならば、ウチでリスクを背負ってもやろういう意気込みが必要だと思います。

――なるほど。

前川　元々、金を儲けるために始めた会社じゃないですから、会社存続のために方針を曲げて無理やり続けていくということだけは、「全く意味がないので、やらない」というだけです。

――ゲーム業界の現状はどうですか？　厳しいですか？

前川　悪い悪いと言われますが、昔がバブルだっただけで、今が正常だと思いますよ。それに「じゃあ、他の業界のドコが良いの？」って聞きたいですねぇ。ゲーム業界、まだまだ恵まれている方だと思います。自社ブランドならば5万本売れれば、1億円近い粗利が入ってきますからね。下手な夢とか見なければ、ポリシーを貫いてやっていけますよ。「作りたいものを作るために利益を出す」っていう当たり前のことを守れば良いんじゃないですかね。どういうわけか、ゲームを作って一儲けしたい人々が多いんですよ。それで色んなところがゲーム業界にどんどん参入してきて、結果、飽和状態になってしまった。

――それでも、淘汰されてきていますね。

前川　淘汰されるものは、どんどん淘汰されて良いんじゃないですかね。真っ先にウチが淘汰されるという話もありますが（笑）。

――いやいやいや。

前川　ウチも、なんだかんだ言って続いてますしね。ウチでも、いくらでもやっていく方法があるんですから、ゲーム業界って良い業界だと思いますけどね。

――トレジャーという会社を振り返ってみて、思われることは？

前川　とにかく、ゲーム業界でやっていなければ、ここまで成功を収めてなかったと思います。ゲームを作る仕事を選んで本当に良かった。やっぱり私にはゲームしかないんでしょうねぇ。ゲーム以外ほとんど趣味がないんで。「趣味はなんですか？」って聞かれても、「う～ん。ゲームですね」って答えるしかなくて。家でヒマなときは、結局ゲームやってますからね。

――では、トレジャーさんの未来は明るい？

前川　明るいですよ。ここのところ、世の中、なんとなく暗いニュースばかりですから、ゲームぐらいは楽しくやりたいですしね。そのためにも頑張ります。

――頑張ってください！　それでは長時間どうもありがとうございました。

前川　しっかし、マジで長いですよー（笑）。

――なにせ16ページありますから。

前川　えっ、16ページも載るの!?　また、無茶しますねぇ。大丈夫かなぁ。■

——今回も練りこまれている?

前川　そうですね。シューティングゲームって、「弾を避けて撃つ」というシステムだけでゲームとして成り立つだけに、一味加えようとすると難しいんですよ。そこで属性やコンボというシステムが生まれたわけですし。あとは、いわゆるアイテムとか、パワーアップとか、3発ボムというシステムとは違った方向にしたいと。

——その姿勢は一貫してありますね。

前川　ええ。ただ、私が思うに『レイディアントシルバーガン』でひとつ問題があるとしたら、スコア＝パワーアップというシステムです。あの形ですと、スコアが稼げない人はどんどん難易度が上がってしまい、スコアを稼げる人がどんどん楽に進めるようになる。

——かなり敷居が高かったですね。

前川　昔ながらのきっちりとした攻略を要求するゲームって、パズルゲームみたいなものですよね。『斑鳩』はパズルそのものですよ。ですから、敷居が高いというよりも攻略が必要ということだと思います。でも『斑鳩』に関しては、初心者に遊べる工夫も考えて入れています。ゲームセンターでプレイしている人を後ろで見ているとき、せっかく１００円払って遊んでくれたのにバンバン死んでいくのを見ていると申し訳なくなりますからね。そこで『斑鳩』では、お試しモードでやると1ステージがフリープレイになるんです。何度死んでもＯＫという。

——そういう措置は必要ですね。

前川　必要です。シューティングというジャンルを絶やさないためにも、多くの人に遊んでもらいたいですからね。

——12月には新作がもう1本出ますね。

前川　プレステ2の『ひっぱリンダ』ですね。このタイトルも、正直に言うと、とっつきが悪いと思う人もいると思います。でも、他のゲームと違った新しいことをやろうとしている意図を理解していただきたい。アクションというと、左手が移動、右手はジャンプと攻撃じゃないと遊び難いと言われたら、新しいことができなくなっちゃうし。たとえば、今だと『ジャック×ダクスター』など、王道を貫き、丁寧に作られていて遊びやすい。でも、ウチでやろうとしていることは王道ではなく、新しいコンセプトを持ったものなので。

——そうしたアンチ王道な精神がトレジャーらしさでもあるんですね。

前川　まぁ、王道も王道でしっかりとクオリティの高い王道ものもやらなくてはいけないな、とも思ってはいますがね。『ひっぱリンダ』の海外の評価などを見ていると、E3を始め、雑誌やゲームサイトでも賞をいただくほど高い評価を受けているものもあれば、「操作に慣れるまでに時間がかかる」とか書かれて厳しい評価をされているものもある。そして、厳しい評価のコメントに対しては「うん、そうだね」と素直に思います。ただ、「これは新しいぞ！」と思ってもらえた人には絶賛されてますから、賛否両論は妥当な評価でしょうね。

——ユーザーには伝わりにくい部分ではありますね。

前川　ええ。それはもうウチの信念を信じてやっていくしかないですね。新しいものを目



当お金をかけちゃったので、苦渋の決断でした。社内では、かなり議論しましたよ。結局、「やるなら、仕切り直し」という結論になったんですが、今のところ目処がつかなくてお蔵入り。正直、もったいないですね。

―うーん、もったいないですね。

前川　期待してくださった皆さんには、本当に申し訳なく思っています。

新作『斑鳩』『ひっぱリンダ』

―その分、新作の『斑鳩』に期待がかかりますね。発売は？

前川　この本が出た直後にはゲームセンターに並ぶと思います。このタイトルは、もともと「少人数でじっくり作ろう」というスタンスだったんですよ。少人数だと確かに時間はかかりますが、コストが抑えられるし、なにより作り手の個性が出せますからね。

―こちらは『レイディアントシルバーガン』の続編という認識でいいんですか？

前川　コンセプトとしては『レイディアントシルバーガン』を引き継ぐものになります。ただ、システムはかなり違いますね。属性とコンボという概念は引き継いでいますが。

—マジですか⁉

前川　普通だったら、アップしてすぐ製造に入るんですが、任天堂さんは時期を見て発売するという方針ですからね。11月21日（編集部註：スーパーファミコン、ゲームボーイブロス、ゲームキューブ黒&オレンジなどが発売された日）という、任天堂にとって大切な時期に売っていただけたことは、非常に感謝していますが。

—なるほど……。ちなみに続編はないんですか？

前川　そういう話もありますし、実際に作ってみたいですね。ただ、売り上げ的にどうなんでしょう？　ウチから見ると、まあまあ売れたって感じなんですけど、任天堂的にはビジネスとしては厳しかったという側面もあると思いますから。

—そうなんですか……。是非作っていただきたいです。本当に。

前川　それにウチだと、続編ってなかなか作れないんですけどね（笑）。

—続編を作らないというポリシーがあるんですか？

前川　よく言われるんですが、そんなポリシーはないです。ただ、続編を作るならば、核となるスタッフは前作と同じにしなくては意味がないと思うし、なおかつ前作を上回るアイデアが出なければいけないと思ってますから。「とりあえず続編でも作ろうか」っていう考え方はありません。現場の人間たちが「どうしても続編を作りたい！」と言うならばやる方法を考えますが、なかなか条件が整わないので、続編は制作が難しいですね。

ゲーム制作は大変

—プレステ2の『シルフィード』も制作されてますね。あれはどうでしたか？

前川　色々と紆余曲折あったゲームですね。元々、シューティングゲームというより3Dライドムービーというジャンルにしてくれという依頼で、誰でもボタンを押してるだけで最後まで行けて、「俺ってシューティング上手いジャン！」と思えるような、そういう感じに作って欲しいという話だったんですけどね。結局、弾をばらまいてますし。

—結局（笑）。

前川　「そんなに弾をばらまかないで！」って言われて。でも、弾をばらまかないシューティングって作るのが難しい。ユーザーターゲットを広く考えて作るシューティングって難しいと思いますよ。さらにミドルウェアが充実していない段階でのプレステ2の制作は小さい会社には厳しい部分もありましたしね。システム自体を最後までいじっていたので開発が困難な状態でした。そういえば、これ、元々はドリキャスで出す予定だったりもしたんですが。

—そうなんですか。そっちの方が売れたんじゃないですかね？　濃いユーザーに向けて作れたでしょうし。

前川　コアターゲット向けに作れたかもしれませんが、売り上げはどうだったでしょうかねぇ……。ハードの選択は難しいですね。

—そういえば、NAOMI基板で作られていた『ガンビート』が発売中止になりましたよね。なぜ中止に？

前川　ゲームが面白くならなかったんですよ、ぶっちゃけた話。

—ぶっちゃけますね！

前川　実は、背景やキャラクターなど全部できているんです。ドリキャス用のムービーもできあがっていたし。ただ、「面白くなりそうにならなくなったものを無理に作り上げて出すのはどうよ」ってことで……。

—任天堂的判断ですね。

前川　いや、そんなカッコ良いものではないですが。まぁ、ウチとしては自社リスクで相

任天堂との出会い

――アドバンスの話が出たところで、任天堂さんと組まれた『罪と罰』の話を。

前川　このタイトルに関しては「任天堂と組めて本当に良かった」という感想に尽きますね。普通だったら開発が遅れると「もう予算がない」とか「発売が間に合わない」とかで、「早くアップしてくれ」と言われるものなのですが、任天堂の場合は「このゲームは、本当に良い出来だ。でも、ボリュームが足りないから、もっと開発期間を延ばして、ステージを増やしましょう！」って感じで、ほとんど納期を気にしていませんでしたし。

――さすがですね。

前川　でも任天堂の場合は「完成しても、つまらなければ売らない」という思想がありますから、違った意味で真剣勝負ですよ。開発者にとっては、制作したものが世の中に出ないことほど辛いことはありませんから。2億や3億かけても、ダメなものはダメ、世の中に出さない。そういう面ではシビアだと思いますよ。

――徹底してますね。

前川　この企画、任天堂以外だと作れなかったかもしれませんね。発売後には、いろんなパブリッシャーから「『罪と罰』みたいなのを作ってくれ」と言われましたが、徐々にオリジナルタイトルはリスクが高いから企画書の段階で話が進まない、という状況になってきていますから。ですから、このゲームが出せたのは非常にありがたかったですね。任天堂の山内社長も「こういうタイプのゲームも必要だ」と言ってくださいましたし。

――同じ頃に『パーフェクトダーク』などが出ましたよね。ちょうど任天堂が高い年齢層のゲームを狙っていた時期だったんでしょうか。

前川　そうかもしれませんね。それに、ウチとしても色々と挑戦することができました。ある意味、初めての完全3Dゲームとも言えますし。お陰様で高い評価をいただいたのは、期間的に余裕を持って作らせていただいたことも大きかったですね。

――実際、ここまで作りこまれたトレジャーゲームは見たことないっていう（笑）。

前川　やはり任天堂ブランドで出すわけですから、任天堂さんの厳しいチェックがありますしね。本当は、ウチのような自由奔放なやりかたで、任天堂ライクなクオリティとボリュームを出そうとすると、5年くらいかかっちゃうと思うんですが（笑）。そういえば、ある企画で任天堂で打ち合わせをしていて、ウチのディレクターが「開発期間に5年ください」って言ったことがあるんです。普通は「ふざけるな」と言われそうですが、「そうそう、5年くらいかかるよねぇ。さすが良く分かってる」と妙に納得されたりしました。

――ウハハハハ。

前川　やはり任天堂のゲームは作り込みが違いますよね。私は、宮本（茂）さんのゲームは、本当に好きなんですよ。箱庭的なゲーム世界を作って、そこに山ほどアイディアを詰め込んで、トコトン遊び尽くせるという。本当に上手い。ウチの作り方は、次から次へと新しいものを作って詰め込んでいきますから、ボリュームを出そうとすると大変で。

――そこがまた魅力だと思いますが。

前川　それは、もちろんそうなんですけどねぇ。ちなみに『罪と罰』ですが、実はマスターアップしてから発売まで半年ほど空いているんですよ。

――そうだったんですか！

前川　だから「いつ発売してくれるんだろう？」って（笑）。でも、それどころか「発売が延びるかもしれないから、2001年バージョンも作っておいてください。」とも言われましたよ。

はなかったんですね。

前川　まぁ、どのハードにも魅力的な部分がありますからね。たとえば、やっぱりロムカセットのメリットというものは開発者にとっては捨てがたいです。『ガーディアンヒーローズ』や『シルエットミラージュ』を作っていて、「アクセス時間が気になる」ってずっと思ってました。アクションゲームって、特にてテンポが重要ですからね。『エイリアンソルジャー』でボスが出てくるたびにアクセスがあったらシラけちゃうじゃないですか。

――確かに。『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』はロムでしたよね。

前川　あれも色々あったんですけどね……。私もプログラマーとして開発に直接かかわったんですが、ちょっと完成していない部分もあって……。元々「ステージを１００コ作ろう！」という野望があったんですが、無茶でしたから（笑）。

――相変わらず無茶しますね（笑）。無茶といえば『爆裂無敵バンガイオー』ですが……。

前川　あれはプログラマーが「せっかくのハード性能を大量のキャラ表示と当り判定に使ってみたら」ということで、色々実験している内に「キャラクターが山ほど出て、全部に当たり判定がつくシステムができたから、これでゲーム作ろう」となって。それでアクションゲームを作ったんですけど……。

――え？　元々はアクションゲームだったんですか！

前川　ええ。ところが、それがあまり思ったほど面白くならなくて。『バンガイオー』のスタイルに作り変えたんです。あの形になってからは、私も「面白いな、これ」って思って。で、試しに販売元のＥＳＰの宮路社長（ゲームアーツ代表でもある）に見せたら、「これ『テグザー』じゃん！」って言われましたけど（笑）。

――ワハハハハ。

前川　でも、「このタイトルの販売は難しいなぁ」と言われて、それから宮路社長を説得したんですよ。そのときの口説き文句が「これを出さなきゃＥＳＰの存在価値はない！」って。

――カッコ良すぎます！

前川　でも、こういうゲームを販売できるパブリッシャーってなくなりつつあるので、重要なことだと思いますよ。結局、『バンガイオー』っていう名前から分かるように、番外編という意味合いを含んでいて、今、このタイトルを出す意味合いを理解していただけないと厳しいんですよね。

――トレジャーファンが大騒ぎになりましたね。「1万本限定らしいぞ！　ゲーム屋に走れ！」って。

前川　いやぁ、ありがたいですね。でも、あれは普通に売っても1万本しか売れなかったかも（笑）。

――なるほど。

前川　しかし、今や、こういう無茶なタイトルを世の中に出してはいけない、みたいな風潮がありますからねぇ。『バンガイオー』を発売した意義はかなり大きいと思っています。みんな「大作主義は良くない」って言ってるワリには、こういう冒険を絶対にしないですからね。

――普通だったら恐くて出しませんよ（笑）。

前川　でも、たとえば1万本きっちり売って採算を取る、という考え方があっても良いと思うんですよ。こういう企画は出した時点で潰される会社がほとんどだと思いますので……。ああ、そうそう、そういう可能性はゲームボーイアドバンス市場に残っているかもしれませんね。ぜひともアドバンスで、無茶なオリジナルタイトルを出してみたいものです。

――ぜひ実現させてください！

っていました。それに、アクションゲームで無理に3Dを使うと、ゲーム性が散漫になってしまう可能性があり、それで当時、あえて「ゲームは2Dの方が面白い！　トレジャーは、これからも2Dでいきます！」と言ってたわけです。セガサターンは「最強の2Dマシン」と言われてましたしね。しかし、発売されるゲームの多くが3Dになって、ユーザーもほとんどが3Dゲームを支持するようになりましたので、ちょっと悲しい思いをしましたが。

――なるほど。

前川　『ガーディアンヒーローズ』は、コンセプトが「キャラクターを山ほど出して大量の敵をなぎ倒す爽快で豪快な格闘ゲーム」というものでした。そして、とにかく膨大なキャラクターが必要になって、さらに2Dですから、当然モーションはひとつずつ書かなくてはならない。「3Dの方が開発は楽かもしれないな、なんで、こんなに金かけて苦労して2D作ってるんだろう」って思ったりもしましたよ（笑）。

――その後の『レイディアントシルバーガン』では、ビジュアル／演出面で3Dを用いてますね。

前川　そうですね。やはり3Dの臨場感自体は魅力的ですからね。ただ、アクションやシューティングのゲーム性は2Dの方が確立しやすいというのはありますから、3D演出の2Dゲームという流れは、このような状況下でのひとつの答えだと思いますね。

――『レイディアントシルバーガン』の企画はどういったところから？

前川　ディレクターの「井内」は随分前からシューティングを作りたいと思っていたんですよ。でも、なかなかシューティングを作る機会がなかった。以前から「シューティングは売れないから、リスク高いよ」って言われてましたからね。でも、シューティングは別にリスクが高いわけではないと思います。そんなことを言い出したらアクションもそれほど変わらないですよ。それにRPGを作れば100万本売れるわけでもないし。逆に言えば、シューティングは固定客が存在するので、そこに向けてしっかりと作れば、それなりの数が見込めますからね。確かに、シューティングゲームの老舗が出すゲームの売上が芳しくないと、複雑な気持ちになりますが。

――厳しいですね。

前川　そういった状況だったので、『レイディアントシルバーガン』の企画はどこかの会社に企画を持ち込んで他社ブランドで出すのではなく、自社リスクで自社ブランドで作るしかない！と思いましたね。

――英断ですね。『レイディアントシルバーガン』はアーケードとセガサターンでリリースされたわけですが、発売はセガサターン末期ですよね。

前川　ええ。

――開発が遅れたんですか？

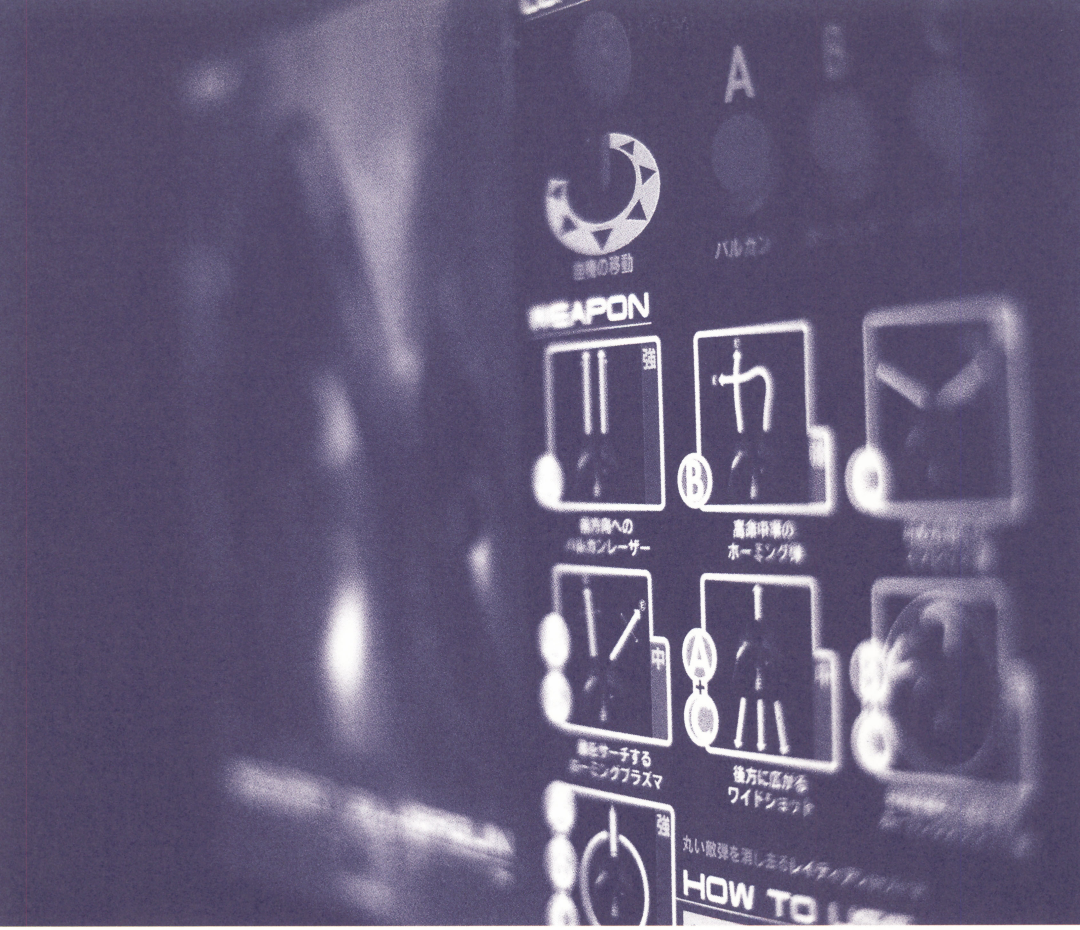
前川　いや、順調でしたよ。たったの10ヶ月で作りましたから。元々「なんで、この時期にサターンでシューティングを？」という時期に立ち上げただけですね。で、またもやハード末期にタイトルを出すということに。

『バンガイオー』ここにあり！

――その後、プレステ、ドリキャス、N64とマルチプラットフォームになりますが。

前川　ウチがそういう路線を選んだというのもありますけど、パブリッシャーから、色々なハードで依頼が増えたというのも正直ありますね。メガドラやセガサターンの頃は、何の問題もなかったんですけど、徐々にひとつのハードだけでは厳しくなったという状況もありました。

――「このハードで作りたい！」というもの



いでしょうね。

―ちなみに、入社希望は多いんですか？

前川　けっこう多い方だと思います。ただ、新人を育てるという部分が会社の機能として弱いので、なかなか採用に踏み切れない。「自分たちの好きなことをやる」というスタンスでやってるわけだから、新人が入ったところで教育する余裕なんてない。だから、放っておいてもきちんと仕事をこなしてくれる人じゃないとキツイと思いますよ。細かな部分まで指示が来ないと動けない人ではちょっと。そういうわけで、経験者を中心に採用するしかなくなっていますね。

―自分でやることを見つけろ、と。

前川　そうですね。細かい指示書を書かないチームが多いですし。

―ゲームの話に戻りますが、セガサターンの第1弾が……。

前川　『ガーディアンヒーローズ』ですね。

―発売されたのは、セガサターンの初期でした。早かったですね。

前川　そうですか？　まぁ、良い時期に開発がスタートできたとは思いますね。当時、時代の流れは完全に3Dに行ってましたが、私は当時のカクカクしたポリゴンを見て「3Dにユーザーが全員流れるわけがない！」と思

――格闘ゲームとしては奇跡のバランスを誇ってますね。

前川　格闘ゲームって最後の調整で面白さが決まる部分があるじゃないですか。『幽☆遊☆白書』はオリジナルから原作付きキャラへの差し替えがあったりして時間が足りなく、マスターアップ寸前までヒーヒー言ってたのに、なんとか調整がうまくいって、自分たちでも「結構バランス取れてる！　奇跡だ！」とか騒いでましたね。完成度というよりも、あの少ない時間の中で調整できたことが奇跡というか（笑）。もちろん、プログラマーのサジ加減が良かったんだとは思いますが。

――そしてトレジャー最後のメガドラ作品となる『ライトクルセイダー』は洋ゲーっぽいですよね。

前川　もともと洋ゲー好きの「井内」が作りましたので。メガドラ末期だったので、国内では厳しい売上でしたが、海外では結構な数が出ていますよ。

――『ライトクルセイダー』が出る頃にはメガドラはもう……。

前川　末期でしたね。『ライトクルセイダー』はメガドラ最後の10本に入ると思いますよ。雑誌の読者前人気コーナーで1位を取っていたのですが、「1位って言っても、もう10本しかゲーム出ないじゃん」という状況でしたから。

――今振り返ってみて、メガドラはどんなハードでしたか？

前川　まず、ユーザーの嗜好がはっきり分かりましたね。コアユーザーというか。言い方は悪いですけど、濃いゲームを投げておけば、ユーザーが自主的に徹底して遊んでくれるという。本来、ゲームってそういう在り方でも良かったと思うんですけどね。「間口を広げる」云々ではなく、好きな人に遊んでもらおう、と。当時のメガドラはそれが許されたので、こちらとしても作りやすかったですね。メガドラ時代は、あれだけ好き勝手に作ったのに十分評価されましたから。本当に最高でした。

――かなり無茶してましたよね。

前川　ゲームって、各社だんだん無茶しなくなってきているんですよね。昔みたいにメチャクチャやりたいんですけどね（笑）。

セガサターンは最強の2Dマシン

――そしてセガサターン時代が訪れるわけですが、この頃の社員数はどれぐらいでしたか？

前川　30人くらいじゃないですかね。ウチは基本的に30人規模の会社なんです。

――それ以上は絶対に増やさない？

前川　優秀な人がどんどん来るならば増やす可能性もありますけど、社員数が１００人とかになっちゃうと、逆にやりたいことができなくなるように思いますね。要するに、自分たちが作りたいものを作るために、あえて小規模でやってる面もあります。人数が増えると、どうしても管理が必要じゃないですか。ウチは厳しく管理して作らせるという体制をとらず、自由な開発をコンセプトに会社を経営していますので、１００人じゃ成り立たな

――トレジャーさんの開発は2年が標準なんですか?

前川　いや、そんなことはないですよ。メガドラ時代は10ヶ月、今は15ヶ月を目安に作っています。中には2年とかいうものもありますが。

――4本の中でも『エイリアンソルジャー』はすさまじいゲームでしたが。

前川　「ボス100連発」という、無茶なコンセプトでしたからね。設定やストーリーなど膨大に用意してあったんですが、結局、時間がなくて大幅にカットしちゃいましたねぇ。メガドラの市場自体が終わっちゃうということで、どうしても途中で出さざるを得なくて。デモなども、泣く泣く削って……。さらに、マスターアップが1月3日とかでして、私と「NAMI」だけ会社にいて、2人で「もう正月だよ～」とか言ったりしてましたね。

――難易度選択が「スーパーイージー」と「スーパーハード」しかないんですが、「スーパーイージー」でも十分に難しいですよね。

前川　「ハードとスーパーハードじゃないか!」って言われましたね。でも、あれでも簡単にしたんですよ。調整前は、もっと難しかった。「NAMI」にお願いして、最後の最後で少し難易度を落としてもらった。さらに、マスターROMを入れる1月3日に、「NAMI」が寝ている間に私がコッソリと武器の威力のパラメーターをいじったり……あっ、これは秘密だった。

――トレジャーさんには「難しさへのこだわり」みたいなものがあるんですか?

前川　いや、要は作ってる自分自身が面白くないと納得できなくなっちゃうんですよね。となると、自分が面白いと思える難易度まで引っ張り上げちゃう。もちろん、それではゲームを遊べるユーザーが限られてしまうので良くないとは思います。でも『エイリアンソルジャー』に関しては、もともとコアユーザーをターゲットにしてましたからね。難易度の表記を「スーパーイージー」と「スーパーハード」にしたのは、つまり「メガドライバーならスーパーハードでやれよ!」ってメッセージなわけですね。タイトルにも「メガドライバーズカスタム」って表記してありますので、メガドライバー向けに作ってることを明記してるわけですし。

――トレジャーさんらしいですね。

前川　『エイリアンソルジャー』は特に偏ってて、クリアすると最後に何回ダメージを受けたか表示されるんですが、要するに「ダメージ数が0になるまで遊んで欲しい!」っていう(笑)。

――メガドライバーならば当然、と。

仲村　でも、ノーダメージクリアしても、ご褒美は出ません……時間がなくて入りませんでした。ウチは、そんなのばっかりですね。本当にユーザーのみなさん、すみません。

――あらら。

メガドラ最高ッ!

――結局、『エイリアンソルジャー』が完成するまでに『ダイナマイトヘッディー』『幽☆遊☆白書 魔強統一戦』が出るわけですね。

前川　そうですね。

――『幽☆遊☆白書』も評価が高いですね。

前川　あれは元々『アクシオン』というオリジナルタイトルだったんですが、「ちょっと売りが弱いので『幽☆遊☆白書』のキャラにして売りましょう」と言われたんです。オリジナルでも、十分に売りのあるゲームだとは思っていたのですがねぇ。ただ、ちょうど原作に思い入れがある人間がいたので、結果としては良いゲームに仕上がったと思いますね。そして、この作品を作ったチームは、格闘ゲームのラインとして確立しましたし。

データで用意する必要があったんですが、メガドラは掛け算が得意なので、プログラム上で動かすことができましたから。当時のハードで、それは大きかったですね。多関節は見た目にも滑らかに動きますし。

——当時あれを見たとき、ドギモを抜かれました。

前川　多関節は、ウチのプログラマー「NAMI」が得意とするところなんですけど、彼はもともとデザイナーとしてコナミを受けて、落ちたんです。それでも諦めずに、プログラマーとして再度コナミを受けて、「そこまで入りたいならば、入れてやろう」ということで採用されたんです。

——いい時代ですね（笑）。

前川　でも、デザイナーなので、プログラムのことを全然知らなかった。私の下についたとき、「こんな人材をプログラマーとして入れて良いのか?」って思っていましたけど（笑）。上司は「威勢の良いヤツだから前川の下につけてやった」とか言ってましたが。でも、彼のデザイナー的センスによって組まれたプログラムが非常に優秀だったんです。プログラマーの中にはキャラの動きを数字で見ている人間も多いのですが、彼の場合はキャラの動きをナチュラルに表現することができるんですね。そういう感性を持ったプログラマーは貴重ですよ。

——それが『ガンスタ』の秀逸なアクションを生んだ、と。

前川　多関節ボスの部分等を言えばそうですね。サインとかコサインとかタンジェントとか分からなくても、感性さえあれば良いプログラムが組めるんです！

——名言ですね！

前川　ゲーム制作者にとって重要なのは感性ですよ。プログラムなんて、熱意さえあれば誰でも覚えられるものですから。

メガドライバーズカスタム！

——『ガンスタ』『マクドナルド』と来まして、次は……。

前川　『ダイナマイトヘッディー』ですね。これはウチの「かふいち」の独創的なアイディアから始まりました。

——独創的すぎますね。頭がビヨーンと伸びて頭突きする奴がマイキャラ（笑）。

前川　とにかく、自由なオリジナルものが作りたかったんです。『ガンスタ』と『マクドナルド』の開発が同じころに終わって、「じゃあ銘々で好きなもの作ろうぜ！」って。そういう「自由なモノ作り」というのが当時からのウチの社風でありポリシーですからね。で、4ラインが次々に動き出したんです。「かふいち」の『ダイナマイトヘッディー』、「NAMI」の『エイリアンソルジャー』、「はん」の『幽☆遊☆白書 魔強統一戦』、「井内」の『ライトクルセイダー』ですね。この4ラインがウチの開発体制の礎となってるとも言えますね。

——4本同時に開発されていたとは！ 人数的な問題はなかったんですか？

前川　当時は、サウンドを除くと「プログラマー2人、デザイナー2人」がマックスでしたからね。『ライトクルセイダー』はプログラマー1人とデザイナー1人でやってましたし、『エイリアンソルジャー』に至っては、プログラマーもデザイナーも兼ねて「NAMI」が1人でスタートしていましたから。

——正に個人作品。

前川　「俺は絵も描けるし、プログラムもできる。1人で十分！」とか言うんだもん。それを認める私も私ですが（笑）。結局、当然のごとく1人では間に合わなくなり、後で増員しましたが、当時は「2年くらいかければ、1人でもできるかな」って思ってたんですよね。

ですが、そもそもなぜメガドラだったんですか？

前川　あの当時、ハードの選択としてはスーパーファミコンを選ぶのが妥当でしたよね。台数がメガドラに比べてはるかに多かったですから。でも、新参者の私たちがスーパーファミコンでゲームを作ったところで、市場に埋もれてしまうと考えたからです。「スーファミで出しても目立たないだろうな」みたいな。そこで、「メガドラですごいの一発出せば、目立てる！」と。

――目立ちましたね！

前川　なんだかんだで国内・海外ともにけっこう売れましたからね。様々な雑誌で「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」にも選ばれましたし。もちろん売れたのはセガの協力があったからなんですが。

――セガとのファーストコンタクトはどういった感じだったんですか？

前川　それはもう、すごいですよ。いきなりセガ本社に行ってですね、受付の女性に「役員の方に会いたいんですが」って。約束もないのに。

――それ、殴りこみじゃないですか！（笑）

前川　いやぁ、若かったですね（笑）。何の脈絡もなく「セガなら話にノッてくれるだろう」と思い込んで。そしたら本当に役員の方が会ってくれて……。なんとも良い時代でしたねぇ。

――まったくですね。

前川　で、その1ヶ月後ぐらいに、当時の中山社長に会わせていただいて。後はトントン拍子で話が進みました。ただ、「実績がないのにオリジナルタイトルだけじゃ……」ということで、『ガンスタ』と同時に『マクドナルド』を作ることになったんです。「『マクドナルド』ならば売れるよ！」って（笑）。

――『バッキー・オヘア』と同じ論理（笑）。

前川　新聞を読んでたら、ちょうどセガとマクドナルドとの業務提携のニュースが載っていたんです。「提携第1弾のゲームがメガドライブで発売、50万本を目指す」って。正直、ビックリしました。

――メガドラで50万本は厳しいですね（笑）。

前川　まぁ、50万本なんて売れるわけないんですけどね。でも、まぁ色々と勉強になりました。キャラゲー作りの苦労みたいな部分は特に。とにかく制約が多かったですよ。『マクドナルド』でアクションゲームを作ってくれという依頼なのに、「敵を倒さないでくれ。そういうキャラじゃないから」って（笑）。

――ワハハハハ。

前川　「じゃあ、魔法でどこかに飛ばしてるってことにしよう」とか逃げましたね。マスターアップ寸前にゲームを見せたら、今度は「溶岩は危ないから、なくして」とか言われましたよ。で、溶岩を水色に塗り直して、水ってことにして。あと、こっちで気を利かせて敵ボスがマクドナルドのハンバーガーを食べるようにしてたんですが、それもNG。マクドナルドだから、わざわざそういう設定にしたのに……。それでハンバーガーを宝石に変えて、何故かボスは「ジュエルイーター」という設定に（笑）。いやぁ、大変でした。

デザイナー的センスが生んだ『ガンスターヒーローズ』

――『ガンスタ』の技術力はすごかったですね。

前川　先ほど、メガドラを選んだ理由をひとつしか言ってませんでしたけど、もうひとつ「アクションゲームが作りやすい」というのもあったんですよ。CPUは68000を積んでますし。多関節の動きなど、スーファミでは実現が難しかった。スーファミは、掛け算が苦手なので、キャラクターのパターンを

が、上司からは「辞めてもメリットなんかないぞ！」って言われてましたね。

——それでも有言実行されたと。すごいですね。独立されたのは、おいくつのときですか？

前川　26歳ですかね。来年でトレジャーも、ちょうど10年目ですから。

——10年目ですか。

前川　高校生の頃から「会社を作ろう！」と思い立って貯金を始めてました。それはもう、一生懸命に貯めましたよ。大学のときは家庭教師や塾の講師をいくつも掛け持ちして。私が大学生だった当時は３００万円で株式会社を作れたので、「よし、これならイケる！」と思ってたんですけど、その後いきなり１０００万円に変更されまして。「３００万と１０００万じゃ全然違うじゃん！」って憤りましたね。おかげで、会社の設立資金を貯めるのに、ずいぶん苦労しました（しみじみと）。

——高校生の頃からゲーム会社を作ろうと？

前川　いや、実は特にジャンルは限定していなかったんです。とにかく会社を作ろうっていうのが先にあった。ゲームは好きでしたが、これで食っていこうと当時は思っていませんでしたねぇ。それが運良くゲーム業界に入れたので、制作しているウチにゲーム会社を作りたくなった。ゲームで遊ぶのは楽しいですが、ゲームを作るのも、もっと楽しいんですよ。コナミ時代も本当に楽しんで作ってましたから、そういう経験をしちゃうと、これはもうゲームでいくしかない、と。

——なるほど。

前川　まあ、「結局、私にはゲームしかないかな……」と思ったというのが正直なところですが（笑）。

「役員に会いたいんですが」

——設立当時のメンバーは何人ぐらいでした？

前川　私を含めて10人くらいですね。設立メンバーは、現在も残ってる人間が多いです。

——やはり元コナミの方々？

前川　そうですね、まぁなんとなく集まった感じですけど。「ちょっと会社作るんだけど、いっしょにやらない？」「ああ、いいねー」みたいな。

——そういうもんなんですね。そういえば、トレジャーさんの社名の由来は何ですか？

前川　要するに「宝箱」ということですね。宝箱を開けたら、中には素敵なものがいっぱい詰まっている、と。たとえば作品だったり、社員だったり……ということにしておいてください。結局は、私がピンとくる名前を付けただけなんですが（笑）。トレジャーと付ける前に、社員から応募したら、数百個もの社名案が出てきてしまったんです。でも、社名を付けるときに、自分で、その業種でその地区で登記可能な名前かどうか調べなくちゃいけなかったんですよ。で、「そんなもん、いちいち調べてられん！」と。社員からも「株式会社前川」じゃない限り、何でも良いという声も上がってましたし。

——アハハハハ。

前川　色々調べてると、「トレジャー」が登記可能だったので、「これっ！」って感じで即断で決めました。

——では、トレジャー第1作の『ガンスターヒーローズ』からお聞かせください。

前川　とにかく会社を設立して初めての作品ですから、「自分たちの得意なもので勝負しよう」ということになり、プログラマーがコナミで『魂斗羅スピリッツ』を作った後だったので、同じような路線のアクションシューティングを作ろうという流れになりましたね。でもゲーム自体のコンセプトは「好き勝手にやろう、なんでもアリ」でしたけど。

——『ガンスタ』はメガドライブ屈指の名作

――アハハハハ。
前川　元々は「『トップガン3』を作れ」って言われたので、「それなら売れるかなぁ」と思ってやってたんですが。
――そんな話ばっかりですね（笑）。
前川　ところが途中で「トップガン」じゃなくなったんです。これも売上はひどかったと思います（笑）。日本でも発売されたんですが、日本版は肝心のレシーバーが付いてなくて、企画意図の違うゲームになっちゃいましたし。
――そして『魂斗羅スピリッツ』（SFC）を制作されるわけですね。
前川　いや、『魂斗羅スピリッツ』に関しては、私が手がけたわけではなくて、トレジャーにいる他のプログラマーの「やいまん」や「NAMI」が手がけたものです。
――このゲームにトレジャーさんの原点があると思いますが。
前川　まぁ、『魂斗羅スピリッツ』と『ガンスターヒーローズ』は、プログラマーが同一ですから、似た部分がありますし、『ガンスターヒーローズ』は、いまだにウチの代表作として名前を上げてくれる人が多いですから、原点とも言えますね。

ゲームでいくしかない

――その後、コナミを辞められて独立されたわけですが、そもそも退社された理由は？
前川　実は、会社に入る前から決めていたんですよ。3年経ったら辞める、と。上司にもハッキリ言ってました。「3年間しかいるつもりないです。」って。
――豪胆な（笑）。
前川　在職中に、上司に何度も言ってました

トレジャー制作 ゲームリスト

■ ガンスターヒーローズ
（セガ／メガドライブ／93年9月10日）

■ マクドナルド トレジャーランドアドベンチャー
（セガ／メガドライブ／93年9月23日）

■ ダイナマイトヘッディー
（セガ／メガドライブ／94年8月5日）

■ 幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～
（セガ／メガドライブ／94年9月30日）

■ エイリアンソルジャー
（セガ／メガドライブ／95年2月24日）

■ ライトクルセイダー
（セガ／メガドライブ／95年5月26日）

■ ガーディアンヒーローズ
（セガ／セガサターン／96年1月26日）

■ ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
（エニックス／N64／97年6月27日）

■ シルエットミラージュ
（ESP／セガサターン／97年9月11日）

■ シルエットミラージュ
（ESP／プレイステーション／98年7月23日）

■ レイディアントシルバーガン
（セガ／アーケード／98年5月28日）

■ レイディアントシルバーガン
（ESP／セガサターン／98年7月23日）

■ ラクガキショータイム
（エニックス／プレイステーション／99年7月29日）

■ 爆裂無敵バンガイオー
（ESP／N64／99年9月3日）

■ 爆裂無敵バンガイオー
（ESP／ドリームキャスト／99年12月9日）

■ シルフィード　ザ・ロスト・プラネット
（カプコン／プレイステーション2／00年9月21日）

■ 罪と罰 ～地球の継承者～
（任天堂／N64／00年11月21日）

■ ひっぱりンダ
（角川書店／プレイステーション2／01年12月6日）

■ 斑鳩 IKARUGA
（セガ／アーケード／01年12月20日）

のはいつですか？

前川　もう13年近く前になるんですかね。コナミとナムコの面接を受けて、実は同じ日に両方から合格連絡が入ったんです。

――それ、すごいじゃないですか！

前川　で、本当に2時間違いくらいなんですけど、コナミの連絡の方が早かったんです。あと2時間電話が早かったらナムコに入っていたかも（笑）。まあ、コナミを受けたのも、『グラディウス』がすごく大好きでして、「こういうものを作りたいな」と思ったという、ものすごく単純な理由からです。業界に入った他の皆さんも、同じような理由で会社を選んでる人って結構多いと思うんですがね。好きなゲームを作ったメーカーに入るという。

――コナミに入られてからは、どういったゲームに関わられました？

前川　私自身は、あんまり大したもの作ってないですよ。最初はゲームボーイの『ドラキュラ伝説』ですね。有名なシリーズですから、「いきなり新人がドラキュラ作っても良いんだ～」という感じでしたが、当時はまだゲームボーイが売れるかどうかは分からなかったし、白黒画面だったので「ゲームボーイチームはハズレ」みたいな部分もありました。それで、慣れない中でも頑張って作ったんですが、正直、評価はあまり良くなかった。でも、メチャメチャ売れましたね。ワールドワイドで言えばミリオンなんじゃないかな？　それで特別ボーナスをもらったりして。他の人たちに「あんなの作って特別ボーナスもらいやがって」とか言われましたけどね（笑）。

――幸先のいいスタートですね。

前川　いやぁ、それはどうでしょう？　評価の方が売上よりも重要だと思うし、ドラキュラというタイトルで売れただけですしね。でも、売上とか評価よりも、敵キャラとかを全て作って、1作目からアクションゲーム制作の基本ノウハウを覚えられたのは大きいですね。

――なるほど、その他には何を？

前川　ファミコンの『バッキー・オヘア』ですかねぇ。知らないと思いますけど（笑）。

――いきなりショボいタイトルですね（笑）。なぜ『バッキー・オヘア』だったんですか？

前川　当時、コナミの『ミュータント・タートルズ』がバカ売れしてまして……確か全世界で300万本とか売れてたんじゃないかな？　それで、「亀忍者の次に売れるキャラクターは、これだ！」と言われたんです。でもなぜか原作自体が制作途中でなくなってしまって、売上は悲惨な結果でしたが（笑）。

――散々ですね。

前川　でも、私にとっては重要な作品なんですよ。私がコナミで唯一ディレクターをやった作品ですから。プログラムも、新人のヘルプが入りましたが、かなりの部分を1人で作ったし。好き勝手に作れたということで、愛着もあります。「ファミコンハードの限界に挑戦！」みたいに、プログラム的なアイデアも考えるのが楽しかったですし。

――なるほど。今のトレジャーがあるのは『バッキー・オヘア』のお陰、と。

前川　いや、それは違う（笑）。でも、私にディレクターやらせたら、だいたいあんなテイストになると思いますけどね。他にも、海外販売のみなんですが、ファミコンの『ローラーゲームズ』とか。変な入力装置を使ったゲームも作りましたね。『ガンサイト』（ファミコン）っていうんですけど、頭にレシーバーみたいなのをつけて、マイクに「ファイア！　ファイア！」って話しかけると弾が発射される仕組みでした。エンディングまで数時間ずっと「ファイア！　ファイア！」言いっ放し（笑）。バグチェックが1日に1回しかできませんでした。肺活量が続かないし、頭がクラクラして。あれは、入力装置の企画倒れかもしれませんねぇ。

『ガンスターヒーローズ』
『レイディアントシルバーガン』
『罪と罰』『斑鳩』……

トレジャーを創った男

メガドライブの『ガンスターヒーローズ』から、アーケードの『斑鳩』まで、一貫したド熱いゲーム制作姿勢が多くの支持者を呼んでいるドラスティックかつピュアなゲーム会社「トレジャー」。その稀有なクリエイター魂は、どこから来て、そしてどこへ行くのか？トレジャーを創った男、前川正人社長のロングインタビューを一挙公開！

聞き手・構成＝多根清史・松井 真
写真＝吉田比呂志（P124-127,137,142） 田村昌裕（P128）

ここがやられたら日本が危ない

——いきなりなんですが、トレジャーさんの住所「中央1-1-1」ってすごいですよね。

前川　すごいでしょ。私が「1」っていう数字が好きでして、それが気に入って、ここに決めたというのは事実ですね。

——日本の中心という感じがしますね。

前川　「ここがやられたら日本が危ない」と（笑）。まぁ分かりやすくて良いですよね。でも、覚えやすいからと言って、ユーザーのみなさんは覚えておいていて突然入ってこないでくださいね。昔、海外のゲームファンが突然入ってきたりしたことがあったのですが、突然は困るので（笑）。

——ウハハハハ（笑）。そんな熱狂的ファンが世界中に存在するトレジャーさんについて、今日はじっくり語っていただきます。

前川　よろしくお願いします。

ナムコとコナミに同時採用

——まず、前川さんがゲーム業界に入られた

『暴れん坊プリン
桝田省治／芝村

『俺の屍を越えてゆけ』と『ガンパレード・マーチ』……プレステ
裕吏氏。両氏のプレステ2最新作『暴れん坊プリンセス』がつい



文＝多根清史／白石洋介　写真＝正木 猛
イラストレーション（P153）＝金子ナンペイ



桝田省治

文＝多根清史

桝田省治 インタビュー

予想を裏切り、期待を裏切らない男、桝田省治！ 空前絶後のRPG『天外魔境Ⅱ』から異色作『俺の屍を越えてゆけ』まで、1人のクリエイターがなしえるには稀有の実績を挙げた彼に対するインタビューを熱望する声は、本誌にも殺到していた。それが全くひょんなことから氏の最新作『暴れん坊プリンセス』のイベントに遭遇、諸方面の協力を得て、ここに密着会見が実現した。その長さ、なんと4時間！ 泣く泣くシェイプアップした挙げ句でも、10ページにわたる凝縮の内容を、バーンとォ！ 掲載だぁ〜ッ!!

シナリオを書くのもシステムの設計をするのも、基本は一緒なんだよ。

—ネットで、『暴れん坊プリンセス』（以下『暴プリ』）が盛り上がってますよね。

桝田　2ちゃんねるに（MARSの会員向けの）ダイレクトメールをまんま転載した人がいるらしいね。あれ、びっくりしちゃったよ。

—発売される前からすでに賛否両論ですよね（笑）。実際、桝田さんの作品って、たいてい1時間から2時間やらないと楽しさが分からないですもんね。『天外魔境Ⅱ』とか、ビッグタイトルのときは食いつきが良いんだけど、『俺の屍を越えてゆけ』（以下『俺屍』）とか『リンダキューブ』とか、ヤリ込まないと楽しさが理解できなかったり。

桝田　ああ、でもそれはけっこう、意識してやってるんだよ。テレビや雑誌の、いわゆる既存の媒体にもエンターテインメントは当然あるワケじゃない。それで、そこにはない楽しさを、いつも狙ってるんだよ。だから、他の媒体で僕が作ったゲームの本質的な楽しさを伝えられるワケがないんだよね（笑）。

—正直、他のゲーム雑誌を見てると、ライターさんは苦心惨憺してますよね（笑）。

桝田　それって「かくれんぼって、どうして楽しいか言ってみろ！」というのと同じだよ（笑）。『俺屍』のときなんかは、ネット上でさ、自分達の一族のことを綿々と書いている人達がいたじゃん。あれの方がよっぽど楽しさは伝わるよね。世代交代を続けて、人間って面白いなあ、切ないなあという感情が巻き起こった時点で面白いんだよな。

—現実世界では体験できない体験であると。

桝田　現実世界で体験できる頻度が低いだけだと思うよ。『俺屍』の本質っていったらさ、普通の人がたいてい、1回しか経験しない、生まれて仕事を選んで配偶者を選んで子供を育てて死んでいくっていう5大行事を1時間おきにやっているようなものじゃん。

—桝田さんのゲームは全般に、人生加速という向きがありますね（笑）。

桝田　30過ぎてから、つくづくそう思うよ（笑）。特に子供ができてから、自分が死ぬっていうのが分かったときだよね。そのときってさ、もうカウントダウンが始まってる。そ

うした「今の状態」を再現することによって、ひとつは自分と同じような気持ちの人達、あるいは、まだそれを感じた経験がない人達に、その感覚を伝えようという部分。そして、恐らくは僕が、また何年かしてから、このときはこういう気持ちだったのねって思い出す手がかりにしたいんだろうね。

――そのときの人生観を、ギュッと凝縮したって感じですよね。

桝田　そんな偉そうなもんじゃないんだけどね、実際には。『暴プリ』は『暴プリ』で、また違うんだけど。

――『暴プリ』って、ひとつひとつのパーツは際立ってるんだけど、そこからどう転んでいくんだか、予測ができませんよね。

桝田　いや、『暴プリ』は転んでないよ。いわゆる「お約束」、つまり昔から消費され続けて、今も基本的には構造が変わっていないけど、みんなが喜ぶ物語ってあるじゃない? 今の多くのRPGは、言っちゃえば『ウィザードリィ』や『ウルティマ』の発展したシステムの上に、強引にその物語を乗っけて、どんどん相性が悪くなっているといっても過言ではない。で、今回考えたのは、既存のゲームの方の「お約束」を1回壊して、物語の「お約束」を受け入れられるシステムを作ってみようと。

――確かに桝田さんのシナリオは、物語の規則をすごく重視しておられますよね。

桝田　物語の中身自体には余り興味ないんだよね(笑)。正確に言うと、そこにテーマ性を求めることに興味がない……う～ん、それも正確じゃないいな。

――シナリオ、物語を構造的にとらえて、それを組み立てていくという。

桝田　シナリオを書くのもシステムの設計をするのも、基本は一緒なんだよ。やりたいことがあって、そのための部品調達でしかない。システム周りを充実させた方が簡単にできるんであれば、システム寄りにする。逆に、キャラやらシナリオやらの部品で機能的に働くのであれば、そっちを選択するんだよ。僕の作るのやら、アルファ(・システム)が作るのやらが語られるとき「独創的」とか「斬新」とかのキーワードが出るんだけど、そんなことないんだよ。有りモノで済ませられるなら、それで充分なんだよね。物語の構造なんて有りモノで良いものが一杯あるし、声優さんでも、すでに実績がある人達の方が安心だからそれを起用するし。ない部分だけ作ってるんだよね。

――そこをイジる時間があれば、もっと他にすることがあるって姿勢ですよね。

桝田　そうだね。もちろん、チューニングやら意味付けはイジるけど、性能が保証されているものは、それで良いからね。僕が新しい物を提供しているとしたら、この楽しさはまだゲームで再現されてないだろう、というところだな。だから、システムを新しくしようとか奇妙なキャラクターを動かしたくてゲームを作ろうというのはないんだよ。

僕はある状態を再現したくて数字を書き列ねている。

――桝田さんのゲームへの関わりは『桃太郎伝説』からですよね。

桝田　そうそう。『桃太郎伝説』を、当時僕が勤めていた広告代理店で、隣の席の人とさくま(あきら)さんが作ってたの。

――最初からスタッフとして関わってたわけじゃないんですね。

桝田　たまたま隣の人がさくまさんの後輩で、『桃太郎伝説』の企画を出して、通ったんだね。それで、彼が不在のときにもさくまさんが来るときがあって、ひとりで偉い人を待たせるわけにもいかないから、こっちも喋

るじゃん（笑）。で、仲良くなって。それで『桃太郎伝説』のときに戦闘のルーチンを考えてくれって言われたんだけど、ボーっと聞いてたら、何となく出来そうな気がしたんだよね。

――何となく出来そう、というのはゴッツイです（笑）。もともと計算とかプログラムが得意だったんですか？

桝田　学生のときも、いくつかプログラムでお金をもらってたんだけど、実際にプログラムを書いたのは僕じゃないんだよ。「その部分をプログラム化すれば金になるよ」「こういうパラメータを設定してやれば騙せるよ」というのを言ってた（笑）。より"らしく"見えるように指示したんだよ。

――その頃から、システム設計という考えはあったんですか？

桝田　僕、武蔵美（武蔵野美術大学）出身なんだけど、手を動かすのが嫌いだったんだよ。武蔵美って「俺が一番だ」と思っている人達が集まってるわけじゃん。そうすると上には上がいるってコトに気付く人が、2～3割はいるんだよ。気付かない人達が失敗して、気付いた人はディレクターになれる。僕は、気付いたタイプなんだよ。

――じゃあ、最初からディレクター志向だったんですね。

桝田　だって、僕はすごい優秀な学生で、何をやっても2番か3番だったんだよ。そうするとトップとの差が、その位置にいると良く分かる。でも、7番とか8番以下の人には、分からないんだよね。そこで、性格の違う1番同士を組み合わせる仕切りのセンスは俺がトップだぞ、という。

――それで駒であるコトをやめて、手駒を操る方に回ったと。

桝田　あと最近、気付いたのは、僕は広告代理店に入ったときはマーケ（マーケティング）の職種だったのね。マーケって、ある状態を数値として見るんだよ。それを見て、次の状態やら、状態同士の関連性なんかを考えてメーカーに提案するんだけど、今やってる作業はその逆なんだなって気付いた。この前、ふと、僕はある状態を再現したくて今は数字を一杯書き列ねているんだと思った。

――マーケの経験が、しっかりゲーム作りに貢献してるんですね。

桝田　しかも『桃太郎伝説』を作っているチームは、完全に文系だったんだよな。

――そこに武蔵美出身なのに理系要素をたっぷり持ち合わせた桝田さんがヘルプに入ったという。その後が『天外魔境』（以下『天外Ⅰ』）ですよね。

桝田　最後の3～4ヶ月ね。当時さくまさんは『桃太郎』シリーズを3本も受け持ってて、僕は一応、全てのディレクターだったのね。そのときに『天外Ⅰ』が行き詰まってたんだよ。当時のハドソンは、平均年令が若くて、アツい集団だった。それで、よせば良いのに、せっかくのCD-ROMの大容量だから新しいことを大量に詰め込んだら、動かなくなっちゃた（笑）。

――やりたいことは良くわかる。でも、整理しようねっていう（笑）。

桝田　で、さくまさんに、それを直して欲しいという打診が来た。僕はさくまさんが手一杯だって知ってたから断ったんだけど、「じゃあ、お前が来い！」って言われたんだよ。あとね、僕はバサバサ切るのが好きだったしな（笑）。

――あはははは（笑）。『天外Ⅰ』のあり余るアイデアを、桝田さんがバサバサと切っていったという。

桝田　外の人間だったから、わりと客観的だしね。和風『ドラクエ』ということで（笑）、そのオーダー通りに仕上げたって感じだよね。でもね、『天外Ⅰ』に関しては、やっぱ広井（王子）さんとハドソンだよ。CD-R

OMのバカみたいな大容量をナマの音とアニメーションと人の声に使いましょうっていう、ある意味で直球勝負だよね。そこは、そのまま当然、活かしてるよ。ハドソンやら広井さんが言ってるレベルの条件設定や要求なんて、無茶苦茶なことをいう広告クライアントに比べれば可愛いモンだよ（笑）。

――可愛いモンですか（笑）。

桝田　『天外Ⅰ』は、自分でいうのもナンだけど、3～4ヶ月っていう限られたスケジュールの中でやった仕事にしては、商品としての戦略目標を、ちゃんとクリアしてると思うよ。そういう意味では、『天外Ⅱ』も当時のNECやハドソンとかのお金を出している人達の思惑の範囲に落ちているよね。スケジュールは3～4ヶ月遅れちゃったけど。

――あのスケールで3～4ヶ月遅れで収まるっていうのは、すごいですよ。

桝田　『天外Ⅱ』はね、下準備をバッチリしたんだよ。あの規模のゲームは、言っちゃえば世界で初めてなワケじゃん。そうすると、今までと作り方を変えないと、とても無理だと。その制作システムの構築に、2年ぐらいかけた。だから『天外Ⅱ』は、実際の開発期間は1年ちょっとなんだよね。

――やっぱり『Ⅰ』から『Ⅱ』に行くあたって、反省点はあったんですかね？

桝田　僕の方にはないよ。僕は良い仕事してるもん（笑）。

デコをアピールするために、「ヘンなゲームはまかせとけ！」を作ったんだよね。

――『天外Ⅱ』を仕上げた後に、独立されたんですか？

桝田　いや、その前に会社は辞めてたんだよ。昼の会社の仕事と、夜のさくまさんのアシストで身体がもたなくなっちゃってて。

――ゲームを作りながら、昼間は普通に出勤されてたんですか？

桝田　ちゃんと広告作ってたよ。当時のハドソンのゲームの雑誌広告はほぼ全部かな。『桃太郎』以外にも『R-TYPE』『あっぱれゲートボール』に『ダンジョンエクスプローラ』、それに『PC原人』の「体育5」っていうキャッチのやつとか（笑）。あと、データイーストの『メタルマックス』もかな。

――『メタルマックス』は開発だけじゃなく、広告もやられてたんですか？

桝田　うん。あの広告はね、いくつか条件があったんだけど、ひとつはデータイーストが当時『ファミ通』の見開きスペースを定期的に押さえていたんだよ。ただ、いざ広告を入れようってときに、ゲーム自体が何もなかったのね。仕方ないから、開発者の「こんな風に作っている」とか「こんなネタを今日思い付きました」みたいなのを新聞風にして、半年間くらい続けたのかな。

――ゲームがない状態で、半年間、ゲームの話を連載したんですね（笑）。

桝田　そうそう。「竜退治は、もう飽きた」っていうキャッチも作ってね。

――それって、クレームとか来なかったんですか？

桝田　別に誰も批判してないし、何も言ってないじゃん（笑）。

――なんか否定してるんだけど、具体的にウチが否定されているワケじゃないという（笑）。でも、戦車のRPGって他になかったですよね。

桝田　あと、そのときに「データイースト」って何よ？」っていうのをアピールしようという話もあって「ヘンなゲームはまかせとけ！」を作ったんだよね。

――えええええ⁉　あのキャッチの作者は桝田さんだったんですか！　この間、元デコの


都市と建築コンペティション
名セリフの力

方達をインタビューしたんですけど（本誌前号に掲載）、「ヘンなゲームを作ってる覚えはないわよ！」って怒ってましたよ（笑）。
桝田　ただ、何かをアピールしていくときの最初のポジションっていうのは、それで十分だと思うんだよ。「ヘンなゲームはまかせとけ！」のデコ。それで買ったら、意外とちゃんとしたゲームでした、で十分なんだよね。あの当時のデコに必要だったのは、確実にデコだから買うっていう10万人のお客さんだったんだからさ。

芝村くんは『ガンパレ』の次、何をやるかだよね。

—それで『メタルマックス』と『天外Ⅱ』の間に、会社を辞められたんですか。
桝田　何回か意識不明になったりして、危なかったんだよ、あの頃（笑）。それで会社作ったときに、選択肢が2つあったんだな。ひとつは、さくまさんやら広井さんやら、『メタルマックス』の宮岡（寛）さんたちのディレクターの立場でもって、かすめ取るっていう（笑）。
—豪勢な生き方ですね（笑）。
桝田　だって、その3人に分散させておけば、1本当りのロイヤリティは少なくても、どれか当たるじゃん（笑）。それで、結局は独り立ちする方を選択したんだけど、そのときに考えたのが、さくまさんとか広井さんと同じ土俵に上がるのはお互いに気マズいなっていう。あと、手堅く行こうっていうのもあったな。１００万本は絶対に売れないけども10万、20万っていうのは確定という路線。1人だったら、それで食うには十分だからね。そのプレゼンテーション用のソフトとして『リンダ』を作ったんだよ。
—濃い人、いらっしゃいませ、という。そういえば、アルファの佐々木社長との出会いは、『天外Ⅱ』の頃でしたっけ？
桝田　佐々木くんはね、ずいぶん後だよ。僕が面識のあったアルファの人は、『天外Ⅱ』とか『イース』のプログラマーの岩崎（啓真）とコンビを組んでいた長谷川くんだったね。彼とは、それこそ寝食を共にしてたんだよ（笑）。佐々木くんと会ったのは多分、ちょうど『リンダ』のときじゃないかな。
—芝村さんとの出会いは、もっと後なんですか？
桝田　芝村くんに最初に会ったのは、『リンダ』のＰＣエンジンの調整で熊本に行ったときか、もうちょっと後かもしれないな。今年入ったヤツだって紹介されて「なんか体のデカいヤツだなあ」って（笑）。
—最初に芝村さんと仕事をした感じは、どうでした？
桝田　芝村くんと意識して一緒に仕事をしたっていうのは、もしかしたら『暴プリ』が最初じゃないかな。もちろん、アルファの社内では関わっていただろうけどさ。
—でも、確か1年間、熊本に滞在しておられたんですよね。それは、どういういきさつだったんですか？
桝田　ひとつはその当時、アルファのラインで『ネクストキング』と『リンダ』の移植と『俺屍』の3本をやってたんだよ。それで、熊本との往復が効率悪かったんだ。もうひとつは、次男が生まれた直後で、ウチの奥さんが1年間の育児休暇だったんだよ。その間は別にウチの奥さんも東京にいなくて良かった。その2つ重なっていたから、じゃあ熊本に行っちゃえと。
—その間、アルファの方たちと、かなり密な交流があったと。
桝田　だって、アルファの中に席もあったしさ。昼飯一緒に食いに行く付き合いだったよ。それに、社内に別のラインが走ってるわけじゃん。僕が見て回って「ここはこうだろ」と

か「誰も見ないんだから、そんなの切っちゃえ！」とか言ってさ（笑）。

——そんな環境で付き合った芝村さんは、どんな印象でした？

桝田　彼は寡黙だったよ。僕が話をすれば「そうですね。うんうん」っていう程度だよ。

——相槌を打つだけという。

桝田　そりゃそうだよ。だってさ、アルファで2ラインも3ラインも動いてて、その企画者であるエラい桝田客人と、入って1年か2年の新人だったら、そりゃあね（笑）。変な人だなとは思ったけどさ……変な人だったら、アルファに一杯いるからね。

——あははは（笑）。『ガンパレ』は、開発初期から見てらしたんですか？

桝田　よく分かんないゲームだなって思った。僕は『ガンパレ』に関しても、あの当時アルファで動いていたゲーム全体に対しても、無責任な意見をいっぱい言ってるよ。「やりたいことと、やっていることが合っているのかよく考えろ」とか「売れてナンボだぞ」とかね（笑）。

——完成した『ガンパレ』は、芝村さんの色という感じでしたか？

桝田　いや、必ずしもそうじゃないよ。あいつの入社したときの企画書をパラパラって見たことあるんだよ。『アリス』とか、そういうタイトルだったと思うんだけど、その頃から人工知能とかに興味を持っていたのは確かなんだ。だから『ガンパレ』から次、何をやるかだよね。芝村くんは、自分の会社の得意を1回分析してるんだよ。ウチの会社の資源な分野はコレ。苦手な分野はコレ。その資源の中で特徴のあるゲームを作るとしたら、ココだっていう形なんだよね。『ガンパレ』は、それが比較的うまくいってると思うよ。

——まさに準竜師（笑）。芝村さんが、アルファ全体を方向付けてる部分もあるんですかね？

桝田　そうだろうな。ただ、そこには当然、社内にそれを任せられる土壌があるわけだからね。佐々木くんや長谷川くんが偉いのは、芝村くんをちゃんと採ったことだよね。まあ、とにかく『ガンパレ』の後だよなあ。

ゲームを作ること自体がある意味ゲームだから。

桝田　もともと『暴プリ』は「水戸黄門」みたいに漫遊する話だったのね。だけど、アルファの方から「マップ数を減らしたいから漫遊はやめてくれ」「敵も減らしてくれ」。あと「味方のキャラも減らしてくれ」って要請があったから、それを満たす形で作ったんだよ。だから『暴プリ』って、ひとつひとつのマップが妙に広いんだけど、いらないマップってないんだよね。ストーリーも伏線を引いたり、人間関係を途中で変えたりっていうトリッキーな構成をやってるんだけど、それも必要最低限で済ましてる。キャラやらマップをたくさん用意してクオリティを落とすくらいなら、減らして上げる方向で行きたいという要請だったから、そういうオーダーなら大した問題じゃない。

——でも、戦闘が全部で8回だけって聞くと、ユーザーはびっくりすると思うんですね。そこから、どう巻き返していこうと思われました？

桝田　何個かコンセプトを作ったんだよ。ひとつは徹底的にキャラゲーにしましょう。次に愛蔵版だね。設定資料集とかその他の情報も、せっかくDVDなんだから、全部入れちゃいましょうと。あとは、中間管理職シミュレーターっていうコンセプトか（笑）。

——わりと上の立場にいるんじゃなくて、セカセカと面倒を見る方の気苦労って感じですかね。

桝田　『暴れん坊プリンセス』っていうのは

決まってたわけだから、暴れん坊プリンセスを出さなきゃいけないワケ。ただ、それをプレイヤーが演じるのは無理だろうと。じゃあ、その間に立つ人。「水戸黄門」だと、助さんだ角さんだ八兵衛だってのがいるじゃん。基本的にはお約束の話をやるわけだから、そんなにお話自身が、プレイヤーのやることによって変わったりしないんだよね。だから、大筋は全然変わらないけども、そこにプレイヤーのポジションを置いちゃうのが面白いかなっていう。あとキャラクターを出すっていうところで考えたのが、戦闘に勝つことが目的ではないと。戦闘に勝つこと自体が目的ならば、たくさん戦闘がなければいけないんだけど、戦闘に勝つことが目的ではなく、いかに勝つかが目的であると。それを演出するために何が必要かってときに、戦闘に対する評価軸が色々あって、その評価軸をキャラクターに落とし込もうと。だから、中間管理職シミュレーション、キャラゲー、愛蔵版、そしてアルファからのいくつかの制約。これらの交わっている点を探したんだよ。このパズルは絶妙な解き方だと思うよ。

――桝田さんのお仕事って、本当にいつもパズルみたいなところありますよね。『暴プリ』のシステムにしても、RPGっていってるけ



ど、ある意味でパズル的ですよね。
桝田　そこで、色々な解き方が出てくるんだよ。たとえば、戦闘で500点という評価を狙ったときに「160、160、180」っていう平均的な点数で500点というのもあるだろうし、「100点、100点、300点」というのもアリだと。それはコントロールしきれない部分だと思うんだよ。ジャスミンのやる気がボロボロ。姫だけはやる気がバンバンあるっていう状況の中で、中間管理職として最善を考えろっていう（笑）。
――でも、そういった『暴プリ』のトラブル対処的なシステムって、実は、先程の話にもあった桝田さんの「制約が交わった点を探していく」ゲームの作り方に似てるような気がするんですけど。
桝田　そうだね。僕自身、ゲームを作ること自体がある意味ゲームだから。たいていのコトって、制限があるもん。『リンダ』で「やった！」と思ったのは"箱舟"というキーワードを見つけたときだよね。これ一発で、何も説明しなくて済むんだから。
――そういうアイデアは、どんなときに思い浮かぶんですか？
桝田　現状の条件を整理して「僕は今、これで困っている」ということを覚えておいて、後は普通に生活するんだよ。まず整理した段階で、答えが出る問題かどうかというのは分るからね。で、答えが出るって分ったものは、長くても1ヶ月以内に分るんだよ。テレビ見てたり、本屋行ったりしたときに「これだ！」と思い付く。そういう問題って、この仕事やってると常に100個くらいあるよ。もちろんプロだから、その答えを2週間以内、3日以内に出さなければいけないっていう場合には、出なかった場合のことも考える。80点くらいかなあっていうのは、それはあるよ。あとは、上手くできなかったときに誤魔化すテクニック（笑）。そこに話題がいかないようにするとか。手品と一緒だよ。あとは切る勇気だよね。『天外Ⅱ』の戦闘の背景をカットしようと決めたのって「えいやー」だよ。絶対「ない！」って言われるもんな。
――でも、そういった部分を含めて、何だかんだ言いながら、みんな、桝田さんを信用してるんですよね。桝田さん、自分の作品にとっても正直じゃないですか。『暴プリ』にしても「ハードと一緒に買って4万円出す価値はない」とか言ってるし（笑）。
桝田　だって、4万円を出す価値はないだろう（笑）。ハードごと買って採算が取れるゲームって、まだプレステ2では出てないと思うよ。多分4本ぐらいは面白そうなやつがないと、買う気しないよね。高いもん。だから『暴プリ』が失敗したら、力のかけドコを間違ってたんだよ。成功したら、今までにない力の配分を上手くコントロールできたということで。でも、なんか履き違い気味なんだよなあ。
――あははは（笑）。どうして、そんなに気弱なんですか。
桝田　いや、履き違えてるのも思いっきり履き違えてると、それはそれで面白いんだよね。でも、みんなが期待したモノとは多分、違うよ。あんなに一本道のゲームでタラタラタラやるのって、今までクソゲーにしかなかったものだもん。面白いワケがないと思うよ（笑）。だから『暴プリ』に関しては、別に評判聞いてから遊べば良いんじゃない？　僕は面白かったよ。途中経過は面白くならないんじゃないかと思ったコトも何回かあったけど。それを、あのレベルにできたんだし。まあ『暴プリ』は、9800円ぐらいの価値だと思うけどなあ。ただし、アニメファンとか声優さんファンにとっては1万2000円にはなってるよ（笑）。OVAの3本分の声は入ってるし、シナリオは良くできているし。オマケにゲームもできる（笑）。

芝村裕吏



文＝白石洋介　取材協力＝味のれん

芝村裕吏 インタビュー

「僕個人の名前は出なくていいんです」と、降り注ぐスポットライトをひょうひょうと受け流す『ガンパレード・マーチ』誕生の立役者である芝村裕吏氏。そんなオトナの態度に風穴を開けようと、わが『コンティニュー』編集部は、ないカネはたいて空路、熊本へ！アルファ・システム佐々木社長同席のもと、お馴染み「味のれん」にて、酒を酌み交わしつつの会見に成功したのだ。自衛隊への入隊から『暴れん坊プリンセス』にいたる桝田省治氏との出会いと共闘タッグのいきさつまで、ざっくばらんな八方トークを大公開！

私が注目されてるのはもう異常事態ですよ。

—まずは『ガンパレード・マーチ』の星雲賞メディア部門受賞、おめでとうございました。

芝村　ありがとうございます。でも私、実は『ガンパレ』と一緒にノミネートされてた『無限のリヴァイアス』に賞を取らせたかったんですけど（笑）。

佐々木　賞もいいけど、売り上げが欲しいよね（笑）。

—発売から1年以上経った今でも、毎週かなりの本数が売れているとか。

佐々木　ついこの間までは、毎週千本以上出荷してましたね。

—芝村さんは『ガンパレ』の評判をどう思われますか。

芝村　いや、別に何とも。

—ご自分では、あまり感慨はない？

芝村　ゲームが発売されたときって、もう仕事としては終わっちゃってるんですよね。だから売れたと言っても、自分の意識はもう別のプロジェクト、たとえば『暴れん坊プリンセス』に行ってるんです。

—一作ごとに心を残すタイプではないんですね。

芝村　確かに次の作品のためには、どれくらい売れて、どこが問題視されて、どこが誉められているのかを気にしないと先には進めないと思います。でも売れ行きは、最終的な数字を確認すればいい程度だと思うんですけどね。

—自分のモチベーションを上げるために評判を聞こう、とは思わないんですか。

芝村　誉められてやる気が出る奴もいれば、そうでない奴もいるってことですかね。

佐々木　芝村が突然やる気を出してたり、全然やる気をなくしているのは見たことがない。だいたい淡々と、いつも同じ風ですね。

芝村　まあプロなんで、「この仕事はやる気ない」とか「俄然やる気が出た」なんてのは、冗談以上であっちゃいかんと思いますよ。

—世間の評判で落ち込んだりすることは、今までなかったですか。

芝村　うーん、ないですね。人によってはあまり面白くないであろうゲームのときは、「面白いかどうか分かんないから、ちゃんと

確認して買ってね」と言ってますし（笑）。お客さんを騙しても、得にはなりませんから。まだ遊んでいない物に対してお金を出せと言っている以上、ゲームはあくまでも信用商売なんです。危険そうなゲームを危険だと説明するのは、アカウンタビリティの当然の形だと思うんですよね。

――そのひとつの形として、今はゲームを銘柄で判断することが多くなりましたよね。誰が作ったか、どこで作ったかが注目されている。

芝村　それはゲームに信用がなくなったからですね。クソゲーをつかまされることが多くなると、消費者としても、とりあえず安心材料が欲しくなる。たとえば前作を引き継いでいるとか、好きなメーカー、開発者であるとか、そういうブランドが欲しいんですね。

――分かりやすい基準ではありますね。

芝村　逆に言うと、今のゲーム業界でダメなのは、消費者が賢くないと生き残れない点ですね。本当にゲーム業界が好調なら、開発者なんて誰だっていいんですよ。例えば『ギャラクシアン』の作者なんて、まず知らない。『ゼビウス』の遠藤雅伸という名前を知るのもだいぶ後のこと。かつては誰が作っていたのかなんて、考えもしなかったんです。それが、業界の一番いい状態ですよ。

――確かに、過去の名作の作者は、今に比べて知られていませんね。

芝村　だから、ブランドが幅を利かせるようだと、危険でしょうね。業界がキツくなるほど、ブランド信仰が強くなりますよ。ゲーム全体に信用がなくなったから、次は会社というブランドに移った。会社単位がダメになったら、次はチームやタイトルがブランドになる。私や桝田さんが注目されてるのは、もう異常事態ですよ。戦争が厳しかった頃の日本じゃないですが、中尉や大尉くらいの人が脚光を浴びてるようじゃ、その国はダメですね。

――そんな状況の中、かつては隠していた「芝村裕吏」という名前を最近になって出し始めたのには、理由があるんですか。

芝村　いや、ないですよ。「誰がどのゲームを買っても面白い」というのが望む未来ならば、本当は、誰も知らないアルファ・システム、誰も知らない芝村裕吏、それが一番の正解。今後何かを目指すのであれば、誰も知らないアルファ・システムであって欲しいんです。それが目標である以上、名前を売るのが目的かという問いには「違う」と答えるしかないですね。名前を売るのはいいんですが、私らの名前を知らないと損しちゃう状況は、業界全体としては損だと思いますよ。

ウンチクばかり垂れてるイヤな子供でした（笑）。

――芝村さんがどういう経緯で今に至ったのか伺いたいんですが。生まれは熊本ですか？

芝村　親父が自衛官で、転々としていたんで、どこというのは難しいですね。ご先祖はもともと熊本です。

――どんな子供だったんですか？

芝村　子供の頃から、ウンチクを垂れてたみたいですねぇ。子供なら誰でもいろんな疑問を持ちますけど、普通は親に聞いても分からなかったら、そこで知ることを挫折しちゃう。でも私は幸せなことに、祖父や親父が、あらゆる質問に対して、明確かつしつこいくらいに答えてくれたんです。おかげで、理屈っぽい人間になりました（笑）。

――遊びのほうはどうでしたか？

芝村　やったと言えば、いたずらくらいですね。授業を5分早く終わらせようと思って、チャイムをラジカセに録音して、教室のスピーカーから流そうと思ったことがあったんです。でも、ひとつの教室で鳴らすつもりが、全校で鳴っちゃった（笑）。その日は早退っ


KIRIN
KIRIN

てことにして逃げたけど、翌日すっかりバレてました（笑）。

——ということは、やりそうな子だと思われてたわけですね（笑）。

芝村　小学校の頃は、何でも先生より先に説明するのが趣味の、イヤな奴でしたからね（笑）。でも定年が近い先生や体育教師は不思議と可愛がってくれたんです。あの頃に「年寄にはかなわない」というのを覚えましたね。

——思春期は、どんな風に過ごしてましたか。

芝村　中学生のときには、卒業アルバムの写真で、全クラブに顔を載せるのを目標にしたんですよ（笑）。女子バレー部にまで、マネージャーとして入ったりして。

——浮いた話はなかったんですか？

芝村　中学生のときは、女の子の良さに気づかなかったんですよ。女の子と2人きりで学校から帰っても、ウンチク話をしちゃったり。それを思い出すと、「ああ俺の人生って嫌な人生」と思うんですけどね（笑）。

——それは凡ミスですよ！（笑）

芝村　高校に入ってからは、一転して女の子の良さに気づいたんです。しかし人生難しいもので、1年生から3年生までまんべんなく声をかけてたんですが、女性にはモテませんでしたねぇ。こんなことならウンチクばかり覚えてないで、遊び人の叔父貴にでも教われればよかった（笑）。

——どんな風にアプローチするんですか？

芝村　私は傾向と対策から攻めていくタイプなんですね。クラシック好きと聞けば、一生懸命クラシックを聞く。でもその子の友達がまた可愛かったら、今度はＹＭＯを聞いたりして（笑）。

——思春期らしい不器用さですね（笑）。

芝村　高校では柔道部だったんですが、強豪校で、夜11時頃まで練習する学校でした。そこで鍛えられたんで、有り余る体力でかなりのバカもやりましたよ。授業中に友達と「今からボイコットしまーす」と言って、3階からカーテンをつなげて下に降下してみたり。

——何でそんなことを（笑）。

芝村　ただ面白かったのと、ひょっとしたら「芝村さんステキ」なんて思う女の子がいるかも、と思ったんですけどね。後で聞いたら「あのときは面白かった」って。そこ止まりかよ！　失敗したなぁ、って思いましたよ。

——実に高校生らしい思い込みですね（笑）。

芝村　弟が私と同じ高校に入ってきたときにも失敗がありましたね。当時私は、新任の女教師全員に花束を贈ってたんですが……。

——その時点でメチャクチャ珍妙じゃないですか！（笑）

芝村　いや、ホントに贈りたかったのは1人だけだったんだけど、見透かされるのがイヤで全員に贈ってたんです。後で聞いたら、バレバレだったみたいですけど。

——若気の至りですねぇ。

芝村　で、弟の担任で芳野という国語の先生がいたんですが、弟のクラスとは知らずに、バラの花束を持って「あなたの色香に惑わされて来ました」と教室に渡しに行ったんですね。すると「兄ちゃんヤメてよ！」と、教室の中から弟の声が（爆笑）。それで〝あの芝村の弟〟として、何もせずに一目置かれる存在になったらしいです。

人を殺さずに済むから
ゲーム業界を選んだんです。

——高校卒業後は、就職ですか？

芝村　親父が自衛官だから、家によく自衛官の方が飲みに来て、国防についていろいろ話してたんですよ。それを聞いていると、何となく自分も軍人になるのが自然だと思えたんですよね。で、どうせなら飛行機に乗りたいなぁ、と思って航空自衛隊に入りました。飛行機乗りには、最初の審査で落とされました

が（笑）。

──自衛隊では、どんな風に過ごしていたんですか。

芝村　走らされてばっかり。上官に「こんなに走って、意味があるんですか」と聞いたら「命令を守るのがお前の仕事だ」と言い切られて、納得したこともあります。服従こそが美徳の世界ですから。銘々が好き勝手言ってたら、殺し合いなんかできやしませんよ。

──なかなか想像しにくいんですが、周りはどんな人たちでしたか？

芝村　自衛隊って、オタクの巣窟なんですよ。給料の使い道がないんで、飲んで使うか、将来のために貯めるか、あとはオタク道に行くかしかないんですね。フィギュアを集めたり、プロはだしのモデラーがいたり、すごかったですね。

──芝村さんも、何かにハマってました？

芝村　私は、そこでゲームに出会うんですよ。

──本格的なゲームとの出会いは自衛隊ですか！

芝村　それまでも女の子を口説く道具として『ぷよぷよ』をやったりはしましたけど、まさかゲームが人生の主目的なんて人間がいようとは、自衛隊で見るまでは考えてもみなかったですねぇ（笑）。学生時代にも、授業を抜け出してゲーセン行ってる奴らに対して「なぜ女の子を追いかけんのだ!?」と考えてましたから。

──それで、すぐにゲーム業界に走るんですか？

芝村　いや、そのときはまだです。その後、自衛隊に居続けるか他の道に行くか考えた末に、一族の長い伝統を壊して空自を辞めました。今でも年配の方と会うと残念がられますね。

──除隊後は、どんなことをしていたんですか？

芝村　学校に入り直したりしてました。論文を見たOBの建築業者から「ウチに来ないか」と誘われたこともあります。でも、どうせなら自分の能力を一番発揮できるところに行きたいと思って、建築業界はお断りしました。

──能力というと？

芝村　私は結局、争いごとやケンカに向いてる……というか、それしか能がないというか。要は、戦力を整えて相手の弱点を突くことに長けているんです。これって、普通の仕事では役に立たないんですよ。傭兵になろうかとも思ったんですが、できることならあまり殺し合いはしたくなかった。で、いろいろ考えた結果、エンターテイメントの世界であれば、争いごとではあるが人を殺さずに済むな、と思い立った。そういう経緯で、ゲーム業界を選んだわけです。

──エンターテインメントの中でも、なぜゲームだったんですか。たとえば映画という選択肢もあると思うんですが。

芝村　私の住んでいた場所の近くに、映画の製作会社がなかったんですよ。

──じゃあ、理由は家に近かったから!?

芝村　そうですね、ヨソに動くのも面倒だなと思って（笑）。で、自分の上司になる連中の姿を見に行って──まあ面接試験なんですが（笑）、ここならいいかなと思って入社した次第です。ただ、私が入る際には、会社が肯定派と否定派に分かれてたらしいですが。

──そうなんですか、佐々木社長。

佐々木　実は、芝村の前に企画職で面接に来た奴が、すごく立派な企画書を出してきたんです。ところが面接をしてみたら、その企画書に対する質問に、何も答えられない。そういうウサン臭い前例があったんで、慎重になってたんです。しかも芝村は、見た目がウサン臭いじゃないですか（笑）。芝村は自分の企画書への質問にすべて答えたんですけど、まだ慎重になっていた人もいたわけです。つまり、前例のせいでモメてたんですね。



芝村　そのときに「コイツ面白いから入れよう」と言ってくれたのが、今も会社にいる長谷川部長。ちなみに『ガンパレ』美術監督の尾上は、反対派だったと後で教えてくれました（笑）。

桝田さんは仕事しやすい相手だと思いますよ。

——桝田さんとの出会いについて伺いたいんですが。

芝村　私が入社してすぐ、スーファミ版『エメラルドドラゴン』の頃ですね。ウチの長谷川を交えた3人で一緒に飲みに行った席で話したのが最初です。そのときは「長谷川くんはキミが入ってくると決まったとき、こんな面白い奴を取れる会社になったって喜んでたよ」って言われました。

——桝田さんの第一印象は。

芝村　突き放した感じの、静かな人でしたよ。もともと人を見て態度を変える人ではないですし、今でも至って静かな人だと思ってます。ファンと女性に対してだけは別ですけど（笑）。女の子から見ると可愛い人、らしいですよ。

——初めて仕事で組むのは、いつ頃ですか。

芝村　『リンダキューブ』のPCエンジン版ですね。桝田さんは、できないことをできないと言える人にとっては、仕事しやすい相手だと思いますよ。ワガママは言わないし、「期間的に見てこれは難しい」と言えば「じゃあこれはどうだ」と提案してくれる。だから、的確に応答している限りは、破綻がないんです。

佐々木　ただ、桝田さんの考えをゲームにするには、翻訳者が必要なんですよ。その翻訳をできる会社は、今のところアルファしかない。で、翻訳者がいないと、ゲームが出来上がらないんですよ（笑）。

芝村　私風に言うと、泣きを入れられるかどうかですね。「申し訳ない、できません」と謝れるのがウチの強いところであり、ゲームを形にする最大の秘訣です。クラウチングスタートのような低い姿勢が、桝田さんのゲームを形にするわけですね（笑）。

――『リンダ』以降は、ずっとタッグを？

芝村　PCエンジン版『リンダ』の後、私はトラブルバスター係になったんです。一方、桝田さんのプロジェクトは破綻をきたしにくいので、しばらく桝田さんと組む機会はなかったですね。以降は『ネクストキング』の一部と『俺の屍を越えてゆけ』の基本部分だけで、それ以外はほとんど仕事での絡みはなかったです。

――今回の『暴れん坊プリンセス』が一番最初に立ち上がったのは、いつ頃ですか。

芝村　飲みながら商品にならない企画の話をするのが好きなんで、プラン自体は、桝田さんからかなり前に聞いていたんですよ。ただ、桝田さんの中でも止まってたし、私も実現するとは夢にも思わなかった（笑）。本格的に動き始めたのは『俺屍』の後です。もう言ってもいいと思うんですが、『ネクストキング2』を作る話があって、それを進めている途中で、なぜか『暴プリ』に変わってたんですよ（笑）。

――それは、どこで変わっちゃうんですか？

芝村　桝田さんが、イラストレーターの桜瀬琥姫さんと会ってからですね。最初は『ネクストキング2』の打ち合わせとして会ったんですが、話すうちに、どうも『暴プリ』の方が面白くなったみたいで。「可愛い女の子が大活躍する」とか「時代劇だから天井が落ちてきたりして」とか話しているうちに、桝田さんも桜瀬さんもノリノリになっちゃった。

――お2人が桜瀬さんに会ったのは『ネクストキング2』のためだったんですか！

芝村　そうなんですよ。というわけで『ネクストキング2』のために出張に行って、帰ってきたら「すいません、RPGになっちゃいました」ってことに（笑）。『暴プリ』は、そんな感じで始まったんです。

――それで、実際に制作が始まったわけですね。

芝村　私は普段はプロジェクトをまとめるまでが仕事なんですが、今回は戦闘の設計までやりました。桝田さんから「カードゲームみたいな戦闘にしてくれ」「戦闘は同時解決」「ジャンケンの要素があるといい」と、要素が上がってくるのをまとめるわけですね。今回は、最初に桝田さんが考えたトランプゲームがあって、それを「ドラクエ風の戦闘システムにして」というオーダーでしたね。そこから後は、実際にはプロジェクトの管理くらいです。

佐々木　でも最後の最後には、僕がムービーの字幕付けと音声ハメを全部やったりしてたんですけど。

――なんで社長がそんなことしてるんですか（笑）。

芝村　ウチの会社は、肩書きによる職務内容の制限がなくて、明確な職能分化をしていないんですよ。サウンドスタッフでもプログラムを組んだり、ときにはプロジェクトリーダ

ーをやったりしますから。

佐々木　僕も今回はやるつもりはなかったけど、「他にいないんですよ」と言われて、見回したらホントに僕しかいなかった（笑）。

芝村　自分は○○だから他のことはしないなんて効率が悪いじゃないですか。私も『暴プリ』では、いったん現場に入って戦闘を設計してまた管理に戻る、なんて動きをしてます。

佐々木　僕は『精霊機動弾』の海外版では、メインプログラマーもやってますよ（笑）。

――それは、チーム内での意思の疎通が完璧じゃないと成り立たないですよね。

芝村　ウチの会社はワンフロア内に社員が揃ってるのがいいんでしょうね。上から下まで、命令の通達が簡単ですから。

『暴プリ』は思ったより面白くて安心しました。

――『暴プリ』が完成してみて、どんな印象を持ちましたか。

芝村　思っていたより、かなり面白かったですね。『暴プリ』は、進化の仕方として『ガンパレ』の逆なんですよ。

――逆というと？

芝村　94年頃に、社内で将来のゲームはどうあるべきかという疑問が噴出して、2系統の考え方が出たんです。ひとつは未来やワンダーを詰め込んだ、システム重視派。もうひとつは、経験値稼ぎや不必要に長いプレイ時間を排して、もっとライトにすべきだという意見です。同様の問題は、当時、桝田さんも認識していましたね。

――しばらく後に、ゲームファンの間でも論議された問題ですね。

芝村　で、システム系ゲームのフラグシップとして企画されたのが『ガンパレ』。もう一方で、面倒なことをすべて取っ払ったストーリー系ゲームを、と考えて作られたのが『暴プリ』です。

――既存の手法へのアンチテーゼというわけですか。

芝村　ストーリーのテンポを一切崩さないよう考えると、戦闘シーン自体がジャマになる。でも戦闘を抜いたアドベンチャーでは、総当りプレイで確かめるだけになってしまう。だから『暴プリ』の特徴のひとつである「戦闘の途中にイベントが発生する」というのは、ストーリーを途切れさせない戦闘システムとしての必然なんです。

――具体的には、どんなシステムなんですか。

芝村　RPGの戦闘の不満として、戦いの内容に意味が感じられないことがあります。どうせなら大技で勝つとか、苦戦して勝つと気分が盛り上がるとか、ストーリー的な戦い方をしたいじゃないですか。でも今までのシステムだと、それはプレイヤーの自己満足でしかなかったんです。それをイベントという形で意味付けしたのが『暴プリ』ですね。たとえば、つまらない戦闘をしていたら仲間に「地味ですね」と批判されちゃう。

――ストーリーと戦闘をシームレスにするのは、技術的には難しくないんですか。

芝村　難しくはないですが、面倒です。いいゲームを作る最高の秘訣は、手間隙を惜しまないことですよ。ウチではイベントを作ってる奴と戦闘を作ってる奴が隣同士なんで、意思の疎通で困ることもありませんし。それとウチはRPGからシューティングまで、いろんなタイプのゲームを作るんで、必然的にシフトをいろいろと変えることになる。だから全員が担当以外の部分も理解できるわけですね。その結果、いろんなモノを混ぜ合わせた、誰も知らないタイプのゲームが出来上がっちゃうわけです。

――その両極端が『ガンパレ』と『暴プリ』なわけですね。

芝村　ただ『暴プリ』については、正反対の

『ガンパレ』が先に出てそれなりに成功したんで、この方法でいいのか、という疑問が生まれちゃったんですよ。まあ1回目は、ストーリーで十分引っ張れる。問題はそこから後です。1時間いくらまでなら払うか、つまりバリューイノベーションに成功するかどうかが問題だったんです。『ガンパレ』では1時間あたり49円まで下げられたんで、さすがに自信があった。その成功があっただけに、逆に『暴プリ』は不安だったんです。ようやく面白いと思え始めたのは、全部イベントが入ってからですね。実際に遊び始めたら、面白かったんで安心しました。

――それが「思っていたより面白かった」という言葉につながるわけですか。

芝村　『暴プリ』ではもうひとつ、通常タイプのストーリーテリングは止めよう、という試みがあったんです。通常は、徐々に敵が強くなって中ボス倒して……という展開の必然として「経験値稼ぎ」があるんですけど、これは止めようと。RPGはストーリーが売りとは言われてますが、実は一般的に面白いお話の構造は、RPGのストーリー展開には則っていないんですよ。

――過去の名作は、RPG的ではないということですね。

芝村　たとえば「宇宙戦艦ヤマト」のストーリーは、RPG的ではない。枝葉もなく、まっすぐ突き進んでいるだけなんです。まったく逆に、究極の目的がない「スタートレック」も、やはりRPG的じゃない。で、桝田さんは今回「RPGのストーリーのお約束にないモノを作りたい」と考えた。RPGの形態でないストーリーをRPGで表現したい、と無茶な話になったわけです（笑）。

――自己矛盾ですね（笑）。

芝村　その決着として桝田さんが選んだのが、時代劇の漫遊記風ストーリー構造です。ただPS2だと行く先々の風景をすべて細かく作る必要が生じるんで、漫遊記の形はウチ側が辛い。で、桝田さんに相談したら「じゃあひとつの街で展開するシティアドベンチャーにしよう」と提案してくれたわけです。「水戸黄門」よりは「大江戸捜査網」に近い。これだと同じ風景が何度出てきてもいいんで、バッチリだった。さすが桝田さん、ムリが生じた点を伝えると、1週間後には答えをくれるからすごいですね。

――出来上がってみて、合格点に到達できたんですね。

佐々木　でも僕は『暴プリ』より『ガンパレ』の方がずっと不安でしたよ。『ガンパレ』は、とにかく完成図が想像できなかったですからね。逆に『暴プリ』は1年前にはほぼ内容が確定していたんで、不安が少なかったんです。

芝村　『暴プリ』はほぼ計画通りにできた、珍しい例ですよ。何しろ『ガンパレ』は「作れるのか」「売れるのか」「面白いのか」と、ずっと疑問符がついていたゲームでしたから。すべて答えが出た今だから理解できますけど、基礎理論書を見ても何だかよく分からない（笑）。あの企画書を通した人たちは偉いですよ。私は上司に恵まれた、ってことですね。

佐々木　僕は経営者である以前に、若い連中の言葉を信じて、作りたいものを作らせてあげたいっていう思いがあるんですよ。作れる環境を用意するのが僕の仕事。その中で芽が出せれば、彼らの勝ちです。

――『ガンパレ』は、そういう環境で成功できた、幸運な事例だったわけですね。

芝村　『暴プリ』は、そういう偶然の成功品の反対側にいたんで不安視されてたんですけど、遊んで見ると計画通りに面白かった。「思ったより面白かった」ってのが、みんなの本音だと思いますよ。まあ、一安心です。

――なるほど。じゃあ後は、実際に遊んで確かめてみます！



PRESENT



桝田省治サイン入り『天外魔境Ⅱ』時計／1名

桝田省治サイン入り
『リンダキューブ イラストレーションズ』（新声社）／1名

桝田省治サイン入り
『リンダキューブ アゲイン』Tシャツ／1名

桝田省治サイン入り
『リンダキューブ ハッピーチャイルド』（アスキー）／1名

桝田省治サイン入り
MARSオリジナル『俺の屍を越えてゆけ』ポスター／1名

芝村裕吏＆佐々木社長サイン入り
「味のれん」Tシャツ（白／黒）／各1名

芝村裕吏＆佐々木社長サイン入り
冷酒 味のれん／1名

ご希望の方は住所、氏名、年齢、電話番号、希望商品、本誌のご感想を明記の上、本ページ右下の応募券を添付して、
160-8571 東京都新宿区荒木町22エプコットビル1F
太田出版 コンティニュー「暴プリプレゼント」係まで、お送りください。
2002年1月31日消印有効です。たくさんのご応募、お待ちしています！

応募券

第4回 風見しんごの巻

文＝吉田 豪　特別ゲスト＝掟ポルシェ　写真＝大屋美和

吉田豪と掟ポルシェの豪華ユニットによる大物芸能人インタビューが読めるのは『コンティニュー』だけ！ というわけで大好評の「電池以下」第4回は、欽ちゃんファミリーから飛び出した和製デビッド・ボウイこと風見しんご氏！ 衝撃のインタビューで涙のテイク・ア・チャンス！

電池以下



豪 （『週刊欽曜日ゲーム』をひろげながら）これは、もちろんやったことないですか？

風見 やった記憶はないですねぇ。もともと「週刊欽曜日」って2ヶ月ぐらい前にオーディションがあって、番組の稽古もその頃始まったんですけど、放送の2週間前までは全然違う番組だったんですよ。雑誌の編集部を舞台にしたコントで、自分は先輩たちがなんか言っても「それいいッスねぇ」、先輩がつまんない親父ギャグ言ったら「アハハ！ 僕笑っちゃいます」って言う、意見のない若者役で。

豪 あ！ デビュー曲「僕、笑っちゃいます」のタイトルはそこから来てたんですか？

風見 そうなんですよ。それで1ヶ月ぐらいずっと稽古してたら、大将（萩本欽一氏）がいきなり「辞める」って（笑）。それで全部白紙に戻って、セットも壊して、大将が「バラエティーってなんだ？ コントあり、お芝居あり、踊りあり。その中でみんなができないのはなんだ？」と言われて考えたら、楽器だったんですよね。

豪 その姿勢は完全にパンクですよね（笑）。

風見 しかも、大将がすごいのはその日のうちに人数分適当に楽器を持って来させて、スタジオに一列に楽器を並べて「用意ドン！」で走って好きな楽器を選んだんですから（笑）。



掟 ダハハハ！ 大将は木琴だったのが、途中で格下げされてトライアングルかなんかになってましたよね、バンマスなのに（笑）。

風見 自分はベースでしたね。ギターと間違えて（笑）。でもね、当時は世界一下手でも世界一過酷な練習をしたバンドだったと思いますよ。大将が「そんなんじゃダメ」って言うからなんですけど、音楽じゃないんですよ。音楽を絡めたオチが真剣じゃないからダメだっていう（笑）。それで雪の降る1月、2月に「リハーサル屋上でやる」って言い始めて。

豪 それは気合を入れるためにですか？

風見 そう。ＯＫ出たヤツから部屋に入っていいって。みんな、真剣に早く覚えてねぇ。

豪 ちなみに風見さんは当時、デビッド・ボウイのファンだと公言されてましたよね。

風見 好きでしたねぇ。だから嶋大輔と矢吹薫と自分の3人でシブがき隊に対抗して「ハリケーントリオ」っていうのを組んで、コンサートツアーで全国周ったことがあったんですよ。

掟 また、強そうなメンバーですねぇ（笑）。

風見 これが不良上がりの銀蝿一家と欽ちゃんファミリーという、よくわかんないグループで。そのときも「それぞれ好きな衣装で」って言うから、自分はデビッド・ボウイと同じスーツを作ってもらったんですよ。それで、族の格好してる大ちゃんと3人一緒にビリー・ジョエル歌ったりしてましたからね。

掟 本当に素晴らしいです！（笑）

豪 初期のコンサートだと、「ハイスクールララバイ」や「もしも明日が……」といった欽ちゃんファミリーメドレーや、カルチャークラブのカヴァーとかもやってましたよね。

風見 これはね、「パジャマ党」に大岩賞介さんて作家の方がいらっしゃったんですけど、その人の選曲ですね。とにかくみんなが好きなものを寄せ集めて風見慎吾世界を作ったら、わけわかんなくなって崩壊してった、と（笑）。

豪 ブレイクダンスとは絶対に噛み合わないようなビジュアル展開でしたからね（笑）。

風見 だから世界観がグチャグチャなんですよね。ニューヨークが入って、ロンドンが入って。この頃は僕、化粧してましたからね。

結構、ノリノリでやってましたけど（笑）。

掟　いや、異常にハマッてますよ！

風見　いまだとこういうバンド系の人っていますけど、当時はいなかったですからね。ピアスは映画の役柄で開けたんですけど、当時はピアスしてる男も少なかったんですよ。

豪　だから当時、右耳ピアスのせいで週刊誌に色々書かれちゃったみたいですね。

風見　「吉川晃司とデキてる」って書かれてたんですよ（笑）。だけど、大将はそういうの見て何も言わなかったですね。むしろ「古代の男は耳に飾りつけて化粧してたらしいよ。時代は逆行してるんだな」って（笑）。

掟　考え方が深すぎますねぇ（笑）。

風見　それで「お前、化粧美人だな」って、日本テレビで大将が2時間の時代劇を作ったとき、女装姿で女郎屋さんに売られたわらべを助けに行くことになったんですよ（笑）。

豪　ダハハ！　そういえば当時、ロンドンにもパンクファッションで行ったんですよね。

風見　皮ジャンと破れたジーパンでね（笑）。でも、踊りを始めてヒップホップに目覚めたんですよ。パンクみたいに反抗的でアンダーグラウンド的な部分があったんで、すんなり聴くようになりましたね。大好きだったのはビースティー・ボーイズ。パンクでありヒップホップであり、こいつら面白いなと思って、日本に来たときはコンサート行きましたよ。

豪　いちいちセンス抜群ですよ！

風見　踊りの方にいってからは、ロンドンよりニューヨークに行く方が多くなりましたね。

豪　そっちでナイトクラビングもして。



風見しんご

1962年生まれ。広島市出身。特技はブレイクダンス。82年に「欽ちゃんの週刊欽曜日」でデビュー。テレビを中心に活躍中。現在の出演番組は「すくすくネットワーク」(NHK教育)、「伊東家の食卓」(日本テレビ系)、「噂の！東京マガジン」(TBS系)など。





風見　しましたねぇ。「本物のワルはこいつらだ！」って思いました（笑）。チーマーとか暴走族とか、そういう怖さじゃないですよね。なんて言うんだろう……野獣のような。

豪　よくそんなところで遊び狂いましたね。知らぬが仏ってヤツですよ（笑）。でも、行くと踊りを教えてくれたりして、結構親切でした。

豪　当時、アイドル雑誌で「ニューヨークでドラッグまみれの女の子と仲良くなった」とか、すごいことを告白してましたけど（笑）。

風見　あははは（爆笑）。男の子が「俺の彼女だ」なんて言って、すごく綺麗な子を紹介してくれたんですよね。だけど、トイレから帰って来るたびになんか粉っぽいんです（笑）。最初はわかんないから、「ああ、ニューヨークの人ってみんな風邪気味なんだな」と思って。

豪　龍角散でもやってるのかな、と（笑）。

風見　その割にはみんなテンション高いな、なんで寝ないんだろう、みたいな（笑）。まあ、途中でおかしいとは思ったんですけどね。

掟　そんな環境に順応しただけすごいですよ！

風見　それがね、こっちは友だちになってくれたと思って喜んでたら、「こいつ、子どもの割には金持ってるな」って思うと、そのうち「買ってくれ」とか言い出すんですよ（笑）。

豪　「薬が足りねぇんだよ」って（笑）。

風見　しかも「お前が買って来い」って（笑）。俺は使いっぱかって！　面白かったですね。

豪　しかし、いま考えてもブレイクダンスを始めたこと自体、かなり早かったですよね。

風見　「ダンサー＝日テレ音楽学院」「ザ・バーズ」って頃ですからね（笑）。コンサートだと、踊りの中でヌンチャク回したりしてましたよ。

掟　ヌンチャクですか！　しかもメイクして、衣装はニューロマンティックで（笑）。

風見　そんな衣装でブレイクダンスしてヌンチャク回してましたから、何者だって（笑）。作家の人が、少林寺とかジャッキー・チェン見てたら、武道だけどもダンスだと思ったらしいんですよね。タップダンスでステッキを使ったりするから、「ヌンチャクや三節棍使って踊ってもいいじゃないか！」みたいな。

豪　三節棍！　ホント、そのときにカッコいいものを、無造作に取り入れちゃったんですねぇ（笑）。

掟　絶対に正しい姿勢ですよ、それは！

風見　ただ、三節棍は使ってみたらリズムに合わなくて駄目だったんですけどね（笑）。

豪　あと、当時のツアーパンフには「何をやってもとやかく言う人が大勢います。自分のいるこの世界では尚更ですが、言いたいヤツには言わせておけ！」とか、かなりギラギラしたことが書かれてましたよね。

風見　吠えてますねぇ（笑）。それだけ怒れることも多かったですから、ホントにギラギラしてました。やっぱり好きな女の子ができると、いまなんかはオープンですよね。でも、この当時は絶対に影も見せちゃいけなくて。それが仕事だっていうのはわかってるんですけど、なにも怒ることはねぇだろ、みたいな。

豪　「アイドル＝童貞」って時代ですからね。

風見　それに芸能界ってある種、テレビに出られるギリギリのノイローゼが集まってるような世界じゃないですか（キッパリ）。

豪　ダハハハ！　すごい表現ですねぇ（笑）。



電池以下

風見　どんなすごい人でも、どっかしらノイローゼですから。それで『『グループ交際です』と言うのが仕事だし、それがファンのためなんだ！」って言う人もいれば、「バカ野郎！　タレントになって有名になったんだから、落としたい女は全て落とせ！」って言うスタッフもいて、誰に付いていけばいいんだろう、って感じになっちゃって。それで結構、ギリギリのノイローゼになっちゃって、とにかく吠えてやる、みたいになってたんですよ。

豪　怒りの矛先が、なぜかツアーパンフに向けられちゃったわけですね（笑）。

風見　そうなんです（笑）。このとき自分の言いたいことが言えるのはツアーパンフとラジオだけだったから、嶋大輔と松村雄基君と一緒にやってたラジオでは「昨日、女子大生ナンパした」とか言いたい放題言ってましたね。

掟　やっぱり当時は相当モテたんですよね？

風見　いや、「握手して下さい」っていうのはすごかったですけど、「今晩、抱いて下さい！」っていうのはないですよね。女の子から電話番号聞いても、電話かけたらその場で「お父さん、お母さん、慎吾ちゃんから電話！」って言われてましたから（笑）。親が電話替わって「いつも見てるよ」とか言われて、「あ、そうッスか！　どうもありがとうございます！」って、すっかり営業で終わっちゃうっていう。

掟　それは悪いことできませんねぇ（笑）。

風見　だから余計お爺ちゃん、お婆ちゃんが電話に出たがって、「募金してるから、欽ちゃんに伝えといて」みたいに言われて（笑）。

豪　ものすごい数の女子からキャーキャー言われてるのに、その状態は虚しいですよね。

風見　もう、ステーキ並べられて、「箸つけるな」って言われてるようなもんですよ！　ずっとフォークとナイフでカンカン皿を叩いてるような毎日で（笑）。あと、当時は女の子と深夜コンビニに行けるって時代じゃなくて、だけど女の子とずっと部屋の中にいても不満溜まるじゃないですか。だから、夜中の横浜の外人墓地に行って鬼ごっこをやったんですよ。それにも嶋大輔君は付き合ってくれて。

掟　ああ見えて、いい人なんですねぇ（笑）。

風見　大輔も、雑誌の人が玄関の前で待ってるのがわかったときがあって、しょうがないから宅急便の段ボールで女の子を出してあげて（笑）。そんなことをお互いやってました。

豪　嶋さんも、銀蝿一家のイメージがあるとやっぱり女遊びもやり辛いでしょうしね。



風見　大輔はいいヤツなんですけど、やっぱり第一印象は怖がられるんですよ。だから、よく考えるとお互いデメリットになってたんですよね。自分は取っ付きやすいタイプなんだけど、銀蝿一家が横にいるから「やっぱりあの世界、どんな繋がりがあるかわかんない」って思われるだろうし。大輔ファンから見たら、「なんであんな硬派なのに、欽ちゃんファミリーと付き合ってんのよ！」となるし。

豪　「大輔も丸くなったわよ！」って（笑）。

風見　「大輔、お前はもう『たった一つの勲

章』を取ったんだな！」みたいな（笑）。

豪　「男の勲章」をですね（笑）。でも、風見さんも原点は「劇男一世風靡」っていう硬派な世界だったわけじゃないですか。

風見　硬派というか、バリバリ縦社会の体育会系ですからね。自分の原点は、とにかく哀川翔さんと出会ったってことなんで。だから大輔と逆で、自分はデビュー前にメッチャすごいリーゼントだったんですよ。ストレイ・キャッツと勝負しようと思ってたぐらいの。

掟　いちいちカッコいいですねぇ（笑）。

風見　いま見たら笑えますよ。それで翔さんとお揃いのダブルの皮ジャン着て、ラバーソール履いて2人で歩いてて、当時よく雑誌に声かけられてたんですよ。「お名前は？」って聞かれると、恥ずかしげもなく「ボビーって書いといて」って（笑）。「ポップティーン」だったか「プチセブン」だったか、初めて自分が雑誌に出たときの名前はボビーなんです。

豪　一世風靡では、野々村真さんや羽賀研二さんとも時期は重なってるんですか？

風見　それは翔さんが一世風靡の前身の劇団を始めて「お前も参加しろ」って呼んでいただいたときに、自分らはどこのプロダクションに所属してるわけでもないから「紹介してあげる」って言われた先のプロダクションにいた劇団員が、野々村真や羽賀研二くんなんですよ。で、社長からの指令で一緒になって、まだ柳葉敏郎さんはいらっしゃらなかったんですけど、その段階では羽賀くんと自分ら一世風靡はあからさまにバチバチバチッとなって。それも「てめえ！」っていうんじゃなくて、「顔だちもクッキリしてるし、俺らのこと田舎者だと思ってるだろ！」という。腹筋とかやっても、「1回でも多くやってやる！」「お前は背筋で勝て、俺は腹筋で勝つ！」みたいな（笑）。

豪　ダハハハ！　ちなみに、もともと進学校に通われてたって噂も聞いたんですけど。

風見　まあ、成績上位の連中は医学部だの東大だのに行く連中が多い学校でしたね。それで高校1～2年の頃、パンクロックにハマったんですよ。意識が共鳴したんでしょうね。そういう学校だったし、自分は東大に行けるほど勉強もしてないんで、「勉強で全部決めやがって！」みたいな気持ちがすごいあったから。

豪　それで風呂場の窓から脱出してゲームセンター行ったりしてたんですね（笑）。

風見　ホント、いけないですよ。

掟　じゃあ、最後に相談があります。自分はロマンポルシェ。というバンドをやってまして、男はどう生きるべきか、聞いてもいない相手に対して説教をして周ってるわけなんですけど、「男とは何か」ということを売りにしてやって行くに当たって、こういう格好をしてるのは間違ってないでしょうかね？

風見　全然いいんじゃないですか？　継続は力なりで、続けた方がいいですよ！　自分も、続けとけばよかったなってことがいっぱいあるんですよ。やっぱり流されちゃいけないなって。それこそ踊りもそうですけど。化粧も続けてたら面白かったんじゃないか、とか。

豪　通販の番組やるにも便利ですよね（笑）。

風見　そうですよ！　司会もやりながら、女性向けのネイルやマスカラが出たときなんかはなんの違和感もなくできちゃうっていう（笑）。

豪　ツアーパンフには「仮に流されたとしても、自分は必ず戻って来て見せます！」っていうメッセージがありましたけど、つまりいつかはメイクに戻ることもあるんですかね。

風見　あるかもしれませんね。でも、戻るとしたら、それはオチとしてでしょうけどね（笑）。

PROFILE：吉田 豪
1970年東京生まれ。大西ハム祥平君との古本探索ユニット「古本ハムサラダ」や掟ポルシェ氏とのユニット「サラダポルシェ」でも活動中。

CNT INFO





プレゼントのお知らせ

A.「BACK TO THE BASIC」Tシャツ ／ 20名
B.「GROW OLD WITH ME」Tシャツ ／ 20名
C. 中村一義サイン入りポラロイド ／ 10名

表紙ビジュアル用に作成したCNTオリジナルデザインTシャツ！希望のサイズ（S・M・L）を明記の上、ご応募ください。

ご希望の方は住所、氏名、年齢、電話番号、希望商品、本誌のご感想を明記の上、本ページ左下の応募券を添付して、
160-8571 東京都新宿区荒木町22エプコットビル１Ｆ 太田出版
コンティニュー「中村一義プレゼント」係
まで、お送りください。2002年1月31日消印有効です。たくさんのご応募、お待ちしています！



CNT BACK NUMBER



VOL.0（定価819円）
第1特集：GAME OF THE YEAR
第2特集：『怒』を創った男
第3特集：ゲームボーイアドバンス



VOL.1（定価924円）
第1特集：ガンダムゲーム大全
第2特集：『メタルブラック』を創った男
第3特集：堀井雄二インタビュー



VOL.2（定価924円）
第1特集：ジャンプゲーム大全
第2特集：デコ黄金期インタビュー
第3特集：シブサワ・コウ インタビュー

電話、FAX、インターネットでクロネコヤマトのブックサービスまでご注文ください。
［連絡先］ブックサービス株式会社
113-8691
東京都文京区本郷1-28-10 本郷TKビル
TEL：03-3817-0711
（受付時間8:30〜19:00 日曜定休）
FAX：03-3818-5969（年中無休）
URL http://bookservice.co.jp
E-mail info@bookservice.co.jp

★注文後、約1週間でお手元に届きます。
★1回のご注文につき、何冊注文しても、手数料（送料込み）は380円です。お支払いは、代引き、各種カード、郵便振込から選べます。
★定価はすべて税込みです。

キリトリ線
CNT INFO
vol.3 応募券



可愛い赤ピクミンも泳ぐことはできません。助けるのも難しいので、水辺では注意が必要。



みんなで力をあわせて巨大な敵を倒すという人海戦術とも共同作業とも取れる行為。



可愛らしくついてくるピクミン。感情移入すると共同作業がしづらくなるので、注意です。



門を開けるのも共同作業が必要。ピクミンが力を合わせて開けた門です。心してまたごう。

力を強化すべく、敵の死体を巣(オニオン)にしっかりと持ち帰り、ピクミンを増やすための栄養分として食わせます。

そして50匹、100匹と増えるにつれ、あれほど可愛かったピクミンが、ただの「数」に見えてくる怖さ。死んでも、また増やせばいいや、という割りきりがしだいに勝って、か細い悲鳴を上げて消えていくピクミンの魂を振り返ることもなく、今まで食べたパンの枚数を忘れるように、罪悪感が薄れてゆくのです。

そうしたプレイヤーの心の動きを見透かすように、1日の終わり(セーブ時)に読める「オリマーの日記」はピクミンたちへの申しわけなさが、のんきな日常の「作業」へと取って替わられる過程を、たんたんと書き記しています。その普通っぽさは、人が死と向かい合うのを避けて、恐怖心を勤勉にひたらせて麻痺させるのを思わせ、哀しい人間の本性に迫るリアリティに溢れています。

ピクミンたちは、そうしたオリマーの生への執着ゆえのふてぶてしさに、しっぺ返しをしません。オリマーだけについていき、運び、戦い、増え、そして食べられる毎日のくりかえし。たかが「マッサージ機」を取るだけのために、数十匹ものピクミンに命を散らさせておいて、オリマーは「今夜が楽しみだ」とほくほく顔。

それらは、すべてピクミンたちの策略ではないか、といったん逆転させるところが、本作の真骨頂たる意地悪さなのです。

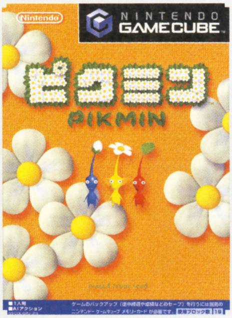
だまして食う、といったちっぽけな逆転ではありません。この生存競争が激しい惑星で、自分を頭脳にして、その群れを統率させ、邪魔モノたちを排除して、生態ピラミッドの頂点に立つことがピクミンたちの真の目的ではないか、とオリマーは疑い始めます。そう考えると、彼らの無表情なまんまるい目の奥に、小ざかしいオリマーよりもずっと大きく、したたかな意思が隠れてるように思えてくるのです。

それでも、オリマーは相変わらずのんきを続け、ピクミンはせっせと尽くします。それは打算的で、底の底では利用し合ってる関係かもしれない。けれど、さらにその底に生まれるのが「信頼」ではないか。この惑星、つまり現実には裏庭ぐらいの空間に、生存競争、異種族間のコミュニケーションといった壮大を詰め込み、それを俗人のオリマーに、あくまでセコく解決させるセンスは、まさに「宮本茂的」としか言いようがないのです。

(多根清史)

ピクミン

ジャンル：アクション
メーカー：任天堂／ 機種：ゲームキューブ
発売日：2001.10.26 ／ 定価：6800円



いろんな命が生きている、この惑星(ほし)で

日本が世界に誇るゲームクリエイターの宮本茂が、最新鋭ハードのゲームキューブ用に送り出した第一弾ソフトが『ピクミン』です。主人公の「オリマー」(「マリオ」をひっくり返した名前)は、身長が1センチも満たない親指サイズの宇宙飛行士。愛機のロケットがばらばらに分解し、どうにか脱出したものの、そこはオリマーよりもずっと大きな生物がかっ歩する惑星。このままでは、30個に分かれたパーツの回収もままなりません。

そんな絶望のどん底にいたオリマーが、ふと不時着地点に生えていた葉っぱを引き抜くと、ふしぎな生物「ピクミン」が誕生。ピクミンはオリマーの命令を素直にきいて、近くのビタミン錠剤に似た「ペリット」を玉ねぎに三脚が生えたような巣の「オニオン」まで運ぶと、それは吸い込まれ、新たなピクミンの種がまかれます。

ピクミンの種類は、赤、黄、青の3タイプ。赤ピクミンは火に強くて戦闘力も高い「兵士」、黄ピクミンは高いところまでジャンプでき、また爆弾を運んで固い壁を壊したりする「工兵隊」、青ピクミンは赤、黄なら溺れてしまう水の中でもへっちゃらな「水中部隊」という特色があり、それぞれ足りないところを補い合う関係です。この意外な助っ人たちの力を借りて、オリマーは故郷に何としてでも帰ろうと決意。彼にとって猛毒の「酸素」に満ちたこの星で、宇宙船のボンベを使い切るまでに、残された時間はきっかりパーツ数と同じ30日……。

この『ピクミン』の世界は実に楽しげで、ぴちぴちして、タルトのように甘やかです。オリマーの後ろをけなげに走って付いてくるピクミンたちと、一日中パーツのことなんか忘れて、野原を駆けまわっていても飽きがこない。どのステージも、朝から始まって晩に終わる1サイクルに合わせた広さなので、気ままに行ったり来たりして、日帰り旅行気分を楽しむのも悪くありません。

ただし、これらは「オリマーが死ぬことを気にしなければ」という冷たい条件つきの話です。

オリマーが生きて帰るのに絶対必要なパーツへの途中には、ほとんどが巨大な生物が立ちはだかっています。そして彼らを倒すのも、パーツを宇宙船に持ち帰るのも、頼りになるのはピクミンたちの力のみ。

そのために、オリマーはピクミンたちを、計算ずくで利用します。1匹だと弱っちいピクミンたちを組織し、強敵にむらがらせてフクロ叩き。正面からではかなわないときは、ボスの背中の上にポイポイ投げつけて、蟻がたかったお菓子さながらにボコらせる。そして、さらに戦



『バイオ』のクリーチャーライクな体付きをした素敵なメキシカン。Yuさんの趣味か？



「毒蛇兄弟」というネーミングセンスが秀逸です。ジャッキー映画とかにも出てきそう。



この親父の強力なツラに負けないようなリアルさで香港はあなたを迎え入れてくれます。



この画像を見た瞬間、おそらくは国民的コメディアンの某氏を彷彿させるでしょう。

く登場するのが、チェイスシステムです。道を歩いてる町人に話しかけると、その町人の歩くスピードで目的地まで道案内してくれるという素敵なシステムです。

さて、ここで年齢における人口比率にツッコミを入れた理由が出てくるわけですが、香港は人口比によるジジババ率が異常に高く、老人キャラは歩くのが異常に遅いのです。では誰ならば歩くのが早いかというと、いちばん早いのは走ってる子供です。しかし、この走ってる子供というのは超レアキャラクターで、100人に1人ぐらいしかいないようにしか思えません。さりとてババアなどに道案内などを頼んでしまった日には、「道案内を始めた瞬間にトイレに行き、トイレ後お湯を沸かし、お湯をカップラーメンに入れ、それを食べて、もう1回トイレに入り、ジャンプのマンガを3つぐらい読んでからゲームに目を戻してもまだババアの後をついて歩いている」などということになります。走ってる子供は都合よく捕まるものではなく、次善の策を講じることになります。

それは、若いお姉さんに道案内してもらうことです。歩くのは、最速ではないけど早い部類に入ります。なによりいいのが「道案内してくれるお姉さんの尻がプリプリ振られるさまを眺めることにより、道案内の待ち時間を飽きずに和やかに過ごせる」ところです。バリエーションも豊富ですし、道案内ならお姉さんがオススメです。

そしてこのチェイスシステムに、意味不明の仕様と思えてしまうほどの驚くべきこだわりがあります。それは、チェイス依頼時の会話が基本的に……、

①リョウ「○○（地名）に行きたいんですが」
②相手「○○（地名）？」
③相手「ああそれなら通り道だからついてきなさい」

という形式になっているのですが、この２番目のセリフはなくても成立します。①と③だけでも会話は不自然ではないことは分かりますよね？

しかし、『シェンムー』では基本的にほとんどすべての町人が道案内をしてくれるので、入れるとなると町人全員にゲーム中のイベントに絡む全ての地名を当てはめなければならなくなります。

それが100箇所だとしたら、1番目はリョウのセリフだからしょうがないにしても2番目のセリフを全員に100個づつ用意しなければなりません。全部で1万個です。ひとつ3秒でも9時間分近い会話データになります。

この素晴らしい無意味ぶりこそが、『シェンムー』の驚きとなっているのでしょう。　（阿部広樹）

シェンムーⅡ

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：SEGA-AM2／機種：ドリームキャスト
発売日：2001.9.6／定価：7800円



素晴らしき無意味ぶり

『シェンムーⅡ』の北米での発売が中止されました、残念なことです。

それはともかく、（開発費が）ドリキャスほぼ最後の超大作ゲームとなるであろう『シェンムー』の続編です。

前回は70億円以上もかけて気が短い横須賀のダメ高校生がダメな日常を送りながら、ありとあらゆるモノをシメてシメてシメまくり、最終的に中国に旅立つことにより横浜が平和になるというお話でした。

今度は香港に上陸し、葉月リョウくんは犯罪者最強伝説マンガ「軍鶏（シャモ）」の両親惨殺人殺しカラテファイター・成嶋リョウをほうふつとさせるほどにまで短気ぶりがパワーアップしています。

当然、前作でも話題沸騰だった「オヤジたちのイイ顔」もパワーアップ！　というか、イイ顔のおやじばかり出てきすぎるため「イイ顔のインフレ」が発生していて、ほんとにこれは放送禁止じゃないのかどうか判断が難しいレベルのイイ顔が頻出します。

しかし、残念なことに『シェンムーⅡ』では女性のイイ顔が激減し、『横須賀編』のように若い女性の顔のおもしろさで笑いを取るという部分が減りました。

これは『シェンムー』チームの「クーニャンはヤマトナデシコより絶対かわいいアルヨ」という暗黙の意思表示なのでしょうか？

このゲームはリアルなので「なんで中国の女性の半分は妙齢の女性なんだろう？」「どうして若い女性の次に多いのはおばあさんなんだろう？」「子供やオバサンが異様に少ないのはなぜ？」などと、妙なところが気になります。

前作の8倍もある広大で複雑な香港の町並みを無目的に歩いてみると、ちょっとした観光旅行気分が味わえます。こんな感覚を得るのは『ファイナルファンタジーⅨ』の超デカい街以来で、街を歩いて人々に話しかけるだけでもかなり面白いのは非常に評価できます。

普通の人間は絶対行かないようなところや、ゲーム中では通りがかる必要すらない小道に建ってるボロいお店や、入る必要のないアパートの6階とかみたいな場所にも、きちんと人が住んでいます。ここまでくれば、感動を通り越して笑ってしまいます。

しかし、残念ながら前作の8倍の広さのマップは、「地形を覚えきれない」というデメリットにもなります。行けと言われた場所がどこにあるのかさっぱり分からないのが、当たり前です。広くて入り組んでるうえに、地名は日本語ですらありませんから。そこでその不便を解消すべ

1. 苦節ン年、初の主役デビュー!

スター街道まっしぐらの兄・マリオを影ながら支えてきた弟のルイージが、悪役のワリオにまで先を越されて苦節ン年。その初の主役デビューを、期待の新ハード、ゲームキューブで飾るブラボーな快挙を実現! 実はおく病なルイージは、オバケ屋敷で姿を消したアニキを助け出すため、暗やみの中を探し回ることに。けれど、いくら腕っぷしが強くても、フワフワとらえどころのないオバケにはかなわない。そこで、掃除機型のひみつ兵器「オバキューム」を背負って、ゴーストバスター感覚でヤツラを吸い込みまくるのだ。オバケたちは光を怖がっていて、ライトが当ると一瞬ドキッ! と動きが止まる。そのスキに、すかさず右アナログスティックで掃除機の先っぽを向けて、釣りの感覚でくいくいと引っ張り、ズズッと吸い取れば一丁上がり。慣れるまで操作がけっこうホネなところもあるが、ゲームキューブのハイパーな表現力を活用して鏡に映り込むルイージの恐怖ツラなど、余裕が出るほどに楽しみがじんわりと染みてくる1本だ。(多根清史)

2. コーエー謹製、英雄満漢全席

前作は3D格闘、口コミで人気を伸ばし、いつの間にやらコーエーの看板の一角にまで出世、一作で「無双」という新ジャンルを作った感のある『真・三國無双』。全ゲーム界注目の中、満を持しての続編出陣です。グラフィックをさらに強化、アイテム集めに武器集めの要素を加えて継続プレイのモチベーションを強化、キャラ数とマップ数を増やしてボリューム強化と、強化強化の正統続編。特にボリューム強化はほとんど満漢全席状態で、食っても食っても次があるという至福感。三国志を知らなくても問題なし。アクションゲームが憎くて憎くてたまらないというのでなければ喜びに打ち震えること間違いなし! ……と提灯記事でもここまで書かないだろうという美辞麗句を並べ立ててもまだ足りません。「最近ゲームが面白くない」とお嘆きのそこの貴兄。眉をひそめるより前に『真・三國無双2』です! こいつをやって、脳内麻薬を垂れ流して、憂鬱など吹き飛ばしましょう!

(箭本進一)

3. 最近テーブルを叩いて困ります

口コミでその面白さが広まり品切れ続出だった本作。プレイヤーは新米弁護士「成歩堂龍一(なるほど・りゅういち)」となり、"えん罪"の容疑者を守るため、「探偵パート」で証拠を集め、「法廷パート」で証人のウソを暴いていきます。

言いがかりとしか思えない「待った!」「異議あり!」があったり、「そもそも盗品が証拠になるのか?」というツッコミも各方面からありますが、そんなことはノー問題! キャラ立ちした登場人物がグリグリ動く画面と練り込まれたストーリー、そして絶妙なユルさで設定された難易度が、本作を「GBA最強のアドベンチャー」に仕上げています。

全4話からなるエピソードは様々に伏線が張られていて、それが最終的に「主人公の成長物語」に収束するという展開は"お約束"ながら、エンドロールは、かなりグッときました。あと助手の「綾里真宵(あやさと・まよい)」嬢を「あーゆー女の子カワイイよねえ」という筆者は「それはどうかと思う」(←デスク多根/談)らしいです、ハイ。 (編集部・林)

4. ほんとに疲れる水泳ゲーム

デフレの波に乗って売れまくっているディースリー・パブリッシャーの「SIMPLE1500シリーズ」。タイトルもドンドン増え続け、最近では『THE すもう』やら『THE 潜水艦』やらという突き抜けまくったものが登場してます。

そしてぜひ紹介したいのが、極めつけの『THE 水泳』。アナログコントローラをグリングリンと回して泳ぐだけのSIMPLEなシステム。アナコンの回し方によって、クロール、バタフライ、背泳ぎ、平泳ぎを使い分けます。

まさにSIMPLEシリーズらしい一発ネタですが、なかなか面白いです。キャッチコピーに「ほんとに疲れる水泳ゲーム」とありまして、実際やってみるとマジで疲れます。確実に左手親指がツリます。リアルです。トベます。今時のゲーマーならば『Rez』よりもコッチでしょやっぱ(根拠レス)。4人同時対戦プレイも燃えます。今時のゲーマーならば『スマブラDX』よりもコッチでしょやっぱ(根拠レス)。

(編集部・松井)

CNT※REVIEW

1. ルイージマンション

ジャンル：アクションアドベンチャー
メーカー：任天堂 ／ 機種：ゲームキューブ
発売日：2001.9.14 ／ 定価：6800円

2. 真・三國無双 2

ジャンル：アクション
メーカー：コーエー ／ 機種：プレイステーション2
発売日：2001.9.20 ／ 定価：6800円

3. 逆転裁判

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：カプコン ／ 機種：ゲームボーイアドバンス
発売日：2001.10.12 ／ 定価：4800円

4. SIMPLE1500シリーズ Vol.77 THE 水泳

ジャンル：水泳
メーカー：ディースリー・パブリッシャー
機種：プレイステーション
発売日：2001.10.25 ／ 定価：1500円



1



2



3



4

ゲームの彼岸にて

第4回　世界を見つめる目

文＝石井ぜんじ

初めて自分になにかができた、と思ったときはいつだったろう。自転車を補助輪なしで走らせることができたとき？　野球部でレギュラーをとれたとき？　それとも好きな女の子に認められたときだろうか。

自分の中の世界と現実社会のリアルワールド。その理想と現実のギャップに、誰もが一度は立ち止まるだろう。自分が正しいと思ってやったことが間違っているとされたり、理解されなかったとき。ふたつの世界が幸福に交わることができなかったとき、人は傷つき、自信が持てなくなり、虚無感に襲われる。現実世界が自分の世界とは違う、手の届かない遠いところにあるように感じられるかもしれない。

そしてゲームの中にも世界はある。現実社会とはまた違った特別のルールが、そこには展開されている。アイテムやルートを選択し、敵を倒したり逃走したり……。優れたゲームには、ひとつひとつの行動に意味があり、それがなにがしかの結果に結びついていく。ゲームの中のルールは万人に平等で、自分の責任において、きちんと手順を踏んで進めていかなければならない。

最初のうちは、そう簡単には進めないのがゲームだ。ルールを無視した行動は評価されない。何度も失敗したり、試行錯誤しながら、ゲームのルールを僕たちは憶えていく。だが不思議なことに、その失敗は僕らをあまり傷つけない。それはなぜだろうか。

もちろん、最近のゲームが巧妙にできていることもあるだろう。プレイヤーを飽きさせないように、しかし投げ出してしまうことがないようにデザイナーは知力の限りを尽くす。一般のプレイヤーの平均レベルを熟慮し、難所やトラップを用意し、興味を引くような謎や魅力的なイベントを効果的に配していく。プレイヤーはそのお膳立てに乗って、踊らされていることも確かだ。

しかしそれだけだろうか。僕は、ゲームの中で何度も失敗を繰り返しながらも、プレイヤーが楽しく遊んでいけるのには別の理由があるからだと思う。プレイヤーは、現実よりも一歩引いたところからゲームの世界を覗いている。それが重要なポイントなのではないだろうか。

ゲームの中に存在するマイキャラクター。それは自分の分身であると共に、完全な自分自身ではない。キャラクターが手足を動かし、戦闘すると同時に、それを醒めた目で見つめているもう1人の自分がいる。このゲームでは何をすれば楽に進めるのか、どんなパーティ編成をし、装備をつけていけば正しいのか。それを考えるとき、プレイヤーはただ画面を見るのではなく、ゲームの世界そのものを広く見渡しているといえるだろう。



　ゲームの中のキャラクターは、ゲーム世界の内側のルールに縛られている。そのルールはゲームの世界を外から俯瞰する、神の視点を持つことによってのみ把握することが可能になる。プレイヤーはゲームを楽しみながら、知らず知らずのうちに自然にその視点に立っていることになる。

　人が生まれたときは、ちいさな節穴から世界をのぞいているようなものだろうと思う。目にはたくさんのものが映ってはいても、それをすべて意味づけたり、認識することは難しい。理解できるのはそのうちのわずかでしかなく、狭い視界の中で生きている。

　両親、家族、学校の友人……自分の近くにあるものが認識されはじめると、世界は徐々に広がっていく。そのとき、視界の中に入るものをどのように意味づけるか、それがその人の世界観を作り上げることになる。自分を中心にしか考えられなかった世界が、自分と同じ存在を認識し、新しい理解を生む。そのとき生まれるのは希望と絶望だ。自分と似た存在がこれほどまでにたくさん存在するということ。そして自分がその中のひとりでしかないということ、自分とまったく同じ存在はいないのだということ……。

　視界が広がりはじめるとき、自我は大きく揺らぎ、試練のときを迎える。「自分に何ができるのか？」という無力感。「誰にも本当の自分を理解されない」という懊悩。それに耐え切れず目を閉じ、現実世界とのつながりを断ち切りたい気持ちになることもあるだろう。

　そんなとき、もしあなたがゲーマーだったら、自分の一番好きなゲームソフトについて思い起こしてほしい。難易度の低いゲームが多くなったこの時代、ゲームを最後までクリアするなんてさほど特別なことではないかもしれない。それでもエンディングを迎えられたのなら、それはルールを理解し、客観的に見つめる目が養われていたからできたことである。

　そこに残されたものは虚無ではない。そこにあるのは、みずからの行動によってゲームの世界が変化したという事実と、シナリオを完遂できたという達成感のはずだ。

　その感動は、現実世界のインパクトに比べれば、ほんの些細なものだろう。それでも、その経験と達成感は君の心に必ず残る。ほんのわずかでも、自分の中に自信となって心に積もっていく。

　友だちの誰かと共通のゲームの話で盛り上がれば、さらに世界は広がっていく。同じ世界を見ながらも、感じ方はこれほどまでに違うこと、またどこかに必ず、わかりあえるところもあるということ……。

　そのとき、他人との共感が生まれ、自分がこの現実世界でもひとりではないことを知るだろう。自分を内と外から見て、再確認し、広くあたりを見渡せば、社会のルールも見えてくる。たかがゲームでも、自分を見つめ直すきっかけになり得るのだ。

　ゲームの中のキャラクターを見るように、きっと見えるはずだ。

　世界はあなたとともにあることが……。Ⓒ

PROFILE：石井ぜんじ　1964年生まれ。大学中退後、約14年間アーケードゲーム専門誌『ゲーメスト』の編集兼ライターを務める。現在フリーライター。

撮影協力：トライアミューズメントタワー　TEL：03-5295-2345

編集後記

現在は12月3日（月）の午前5時30分です。あと1時間したら全員でアジール・デザインに行って最後の校正をやります。これを書いてる目の前では、松井くん＋御子柴くん＋プチ林くんの3人が『スマブラ』対戦で楽しそう。「うわぁ〜アイツむっかつくッ！（松井／サムス）」「ヤベエ！いきなり死んじゃった!!（御子柴／ルイージ）」「バッカ！また自滅だよぉ〜（プチ林／ヨッシー）」……編集長が必死こいて原稿を書いてるのに、とても楽しそう（涙）。今年の3月に創刊した『コンティニュー』ですが、来年も超ハイテンションで、誰も開拓してない荒野を突っ走っていきます。ご期待ください！2002年のゲームライフが変わらず素晴らしいものでありますように……と美しく締めたトコで、僕も『スマブラ』に乱入します。キャラはアイスクライマーです。それではッ!!

編集長　林 和弘

CONTINUE Vol.3
2001年12月21日　印刷
2001年12月27日　第一刷発行

編集人　林 和弘
発行人　高瀬幸途
デスク　多根清史
編集　松井 真／御子柴朝景
編集補助　林 幸生

ART DIRECTION & DESIGN
ASYL DESIGN（http://www.asyl.co.jp/）
CREATIVE DIRECTOR　佐藤直樹
ART DIRECTOR　大橋一毅
DESIGNER　後藤真美子／佐藤 有
DESIGN ASSISTANT　志賀諒子

発行所　株式会社太田出版
東京都新宿区荒木町22 エプコットビル1F　TEL：03-3359-6262
『CONTINUE』HP　http://www.ohtabooks.com/continue/
編集部メールアドレス　cnt@ohtabooks.com
広告部メールアドレス　ad@ohtabooks.com
営業部メールアドレス　sales@ohtabooks.com

振替口座：00120-6-162166　（株）太田出版

印刷・製本　株式会社サンニチ印刷

ISBN4-87233-634-8 C0095
乱丁・落丁本はお取り替えします。
本誌の無断複写・複製・転載・引用を禁じます。
©CONTINUE, 2001　Printed in Japan.

2002年1月発売予定

2年ぶりの新作！
バカはサイレンで泣く
著＝天久聖一／椎名基樹／せきしろ

超クソゲー International
バトルゲーム大全
著＝植地毅／炎怜太／ソニー茨城／クソゲーハンター



photo OHYA MIWA

次号『CONTINUE Vol.4』は2002年3月発売予定です。

Featuring
GAME OF THE YEAR 2001

つ、ついに、あの大物俳優が登場!?／祝ワールドカップ！サッカー企画スタート／コスプレ居酒屋に行こう！第2弾／『モータルコンバット』／飯野賢治さんは本誌をどう思っているのか？／「桂歌丸＝モーヲタ」説を追え！

…… and more !!　企画は変更の可能性があります。



編集部からお知らせ!

屁で空中ウクライナ

著＝ピエール瀧　定価(本体価格1480円＋税)

絶賛発売中! サイン会も大盛況!!　※写真は11月23日、静岡でのサイン会の模様です。

問い合わせ：太田出版　TEL：03-3359-6262

SCITRON DISCS NEW RELEASE



これが世界初のファミコン・サントラ!!

「ドンキーコング」「マリオブラザーズ」「ゼルダの伝説」をはじめとした任天堂の名作中の名作をピックアップしたファン垂涎の一枚。
オリジナルBGMはじめとして、アレンジバージョンも収録!!



2002.2.6 ON SALE
ファミコン・ミュージック VOL.2
／任天堂　SCDC-00151　¥2,730（税込）

早くも第2弾、発売決定！

ファミコン版オリジナル&アレンジ曲を収録！　〈収録曲〉新鬼ケ島-前編-／新鬼ケ島-後編-／バレーボール／メトロイド／ゴルフ JAPAN コース／パルテナの鏡／ドキドキパニック（アレンジ）／リンクの冒険／謎の村雨城／ゴルフ US コース

ファンにはたまらない、こだわりのパッケージ仕様！　任天堂BOX付

※ジャケットは、発売のものとは若干異なる場合があります。

発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社（http://www.scitron.co.jp/label/）　販売元：株式会社ソニー・ミュージック ディストリビューション

2002.1.9 ON SALE
ファミコン・ミュージック
／任天堂
SCDC-00145　¥2,310（税込）

〈収録曲〉
スーパーマリオブラザーズ
バルーンファイト
バルーントリップ
（アレンジ・バージョン）
ドンキーコング
ベースボール〜サッカー
〜ゴルフ〜テニス
レッキングクルー
スーパーマリオブラザーズ
（アレンジ・バージョン）
ドンキーコングジュニア
エキサイトバイク
マリオブラザーズ
ゼルダの伝説

SCITRON DISCS

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の登録商標です。
© Nintendo

9784872336344

1920095009308

定価（本体価格930円＋税）

ISBN4-87233-634-8 C0095 ¥930E

CONTINUE

[コンティニュー] Vol.3

ファミコン大全

太田出版